

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

Games CD-ROM & Mag

Die
Nr. 1
DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELMAGAZIN

DM 9,90
mit **CD-ROM**

Pfeilschnell und gefährlich

AH 64D Longbow

Test: Origins Helikopter-Simulation Seite 58

Enthüllt - Segas Geheimprojekt

Virtua Fighter PC

Der Knock-Out für Beschleunigerkarten Seite 36



NEU! 18 SEITEN
SONDERTEIL
PC GAMES
SPECIAL

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Die Fugger 2
Virtua Fighter PC

C&C Themepak

Verwandeln Sie Ihren
Desktop in ein Command &
Conquer-Kontrollcenter

Demos

Deep Space Nine
Bad Mojo
Das Rätsel des Meister Lu
Panzer General 2
Return Fire, u.v.m.

486 • MAUS • CD-ROM • 4MB RAM

Sollten Sie hier keine CD
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computer Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg



Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

MIT CD-ROM

Du hast sechs Beine, zwei Fühler
und ein großes Problem...

bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Hinweis und Zigarettenstummel zur Lebensrettenden Waffe werden, befindest Du Dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten.

Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...
AB APRIL ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.



Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben), Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAD MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

WTF?

Die Welt verändert sich - manchmal schneller, manchmal etwas langsamer. Gerade eine junge Redaktion wie wir darf sich den Anforderungen, die aus solchen Veränderungen entstehen, nicht entziehen. Sie werden selbst bemerkt haben, daß in den letzten Monaten in Ihrem Spiele-Magazin vieles anders geworden ist. Das fängt bei den ausführlichen Beschreibungen zur Cover-CD-ROM an und endet bei unserem Internet-Service PC-Games Online. „Endet“ ist vielleicht das falsche Wort, denn ein Ende der Veränderungen ist nicht abzusehen. Nehmen Sie beispielsweise die vorliegende Ausgabe: Fällt Ihnen die kleine Modifikation auf? Denjenigen unter Ihnen, die in ihren Leserbriefen die ungünstig platzierten Seitenzahlen bemängelt haben, wird deren neue Position sicherlich gleich ins Auge stechen. Warum wir das eigentlich nicht schon früher gemacht haben, könnten Sie jetzt fragen. Weil wir nichts überstürzen wollen, könnten wir darauf antworten. Neue Ideen kommen in unserer Redaktion ständig auf - und werden ebenso schnell wieder verworfen. Was können wir jetzt noch besser machen: Sollen wir unser Wertungssystem ändern? Finden Sie, daß das 0%-bis-100%-System überholt ist? Bestimmt nicht - wie sonst könnte man feine Abstufungen in der Bewertung zweier Spiele setzen, die fast - aber eben nur fast - gleich gut sind. Wir versprechen Ihnen, daß Sie von uns auch in Zukunft keine Hausrück-Aktionen befürchten müssen. Und wenn Sie im nächsten Monat zum Kiosk gehen, können Sie sicher sein, daß sich hinter dem

Markenzeichen „PC Games“ auch das verbirgt, was Sie seit über drei Jahren kennen - nur eben ein weiteres bißchen verbessert. Zum Stichwort „neu“ paßt übrigens auch der 10-seitige Messebericht, den Kollege Oliver Menne aus Los Angeles mitgebracht hat. Ohne Ihnen den Spaß am Lesen zu verderben, kann man den Artikel wohl so zusammenfassen: Noch nie war eine Spielemesse so interessant und noch nie wurden so viele neue Titel angekündigt wie diesmal. Gerade deswegen hält sich die Zahl der Neuerscheinungen im Vorfeld der Messe in Grenzen. Trotzdem stellen wir Ihnen würdige Vertreter eigentlich aller Genres vor. Eine besonders große Überraschung war diesmal das WarCraft 2 Expansion Set von Blizzard. Anders als bei vielen anderen Zusatz-CDs erhält der Käufer ein Produkt, das von Grund auf neu konzipiert und überarbeitet wurde. Was die WarCraft 2-Spezialistin Petra Maveröder dazu zu sagen hat, lesen Sie ab der Seite 136. Ein weiteres Highlight ist der Helikopter-Simulator AH64D Long-bow, den wir Ihnen auf vier Seiten ausführlich vorstellen. Bevor wir Sie mit dieser Ausgabe alleine lassen, noch eine kurze Erklärung: Daß wir diesmal kein Programm zum „Spiel des Monats“ gekürt haben, war durchaus Absicht, denn einen echten Spielspaß-Überflieger konnten wir nicht ausmachen.

Ihre PC Games Redaktion



INHALT

RUBRIKEN

Bewertungssystem	110
Charts	108
Coming Up!	176
Coupons	T&T-Teil
Hersteller Support-Seite	72
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
News	6
Postscript	67
Release-Liste 1996	112
What's Up?	3

PREVIEWS

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	52
Battle Race	56
Diablo	54
Elisabeth I.	48
Hardline	42
Hind	44
Road Rash	46
Virtua Fighter PC	36

SPECIAL

Entwicklertagebuch: Hattrick Wins	154
Messebericht: E3 in Los Angeles	23

E3 in Los Angeles

Vom 16. bis 18. Mai fand die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) zum vorerst letzten Mal in Los Angeles statt. Die größte Spielemesse der Welt zieht im nächsten Jahr nach Atlanta, da das Gelände in Kalifornien einfach zu klein geworden ist. Rund 300 Aussteller zwängten sich dieses Jahr in die drei Messehallen, um sowohl der Presse als auch den Fachhändlern die neuesten Entwicklungen zu präsentieren.

In unserem zehnsseitigen Show-Report erfahren Sie alles über die noch ausstehenden Mega-Hits (Command & Conquer: Alarmstufe Rot, Lands of Lore 2). Konzentriert haben wir uns aber auf die brandneuen Produkte wie Destruction Derby 2, Discworld 2, Creatures und NHL Hockey 97.



REVIEWS

AH64D Longbow	58
Chaos Overlords	146
Club & Country	122
Deadline	124
Der Produzent	132
Die große Schlacht um Gettysburg	116
Euro 96	126
Judge Dredd	142
Return Fire	128
Ripper (deutsch)	140
Shellshock	144
Speed Haste	64
SU-27 Flanker 2.0	140
Super Street Fighter 2	134
UEFA Champions League '95-'96	120
Urban Runner	148
Virtual Corporation	118
WarCraft 2 Expansion Set	136

ONLINE

PC Games Online	168
Vergleich: die Online-Dienste	170

HARDWARE

3D-Brille: SimulEyes	164
Alfa Commander Pro	166
Spaceball Avenger	166
Vergleich: neue CD-ROM-Laufwerke	160

COMPETITION

Centregold: Das Rätsel des Master Lu	174
MicroProse: Formula 1 Grand Prix 2	152
Ubi-Soft: Rayman	172



128 Das Action-Strategiespiel von Warner Interactive kommt ohne die verwirrende Einheiten-Vielfalt eines Command & Conquer oder WarCraft 2 aus. Stattdessen brilliert das witzige Programm mit einem vergnüglichen Zwei-Spieler-Modus - Spaß und Spannung sind garantiert, wenn via Splitscreen Panzer und Hubschrauber auf die gegnerische Basis losgelassen werden.



58 Kann eine Kampfhubschrauber-Simulation nach Spaß machen, wenn einem schon beim Öffnen der Spiele-Packung ein furchteinflößendes Handbuch auf die Füße fällt? Warum ein Programm mit gnadenloser Realitätsnähe und anspruchsvoller Steuerung auch für Einsteiger und Simulations-Abstinenzler in Frage kommt, erläutert unser umfangreicher Test von Origins AH 64 D Longbow ab Seite 58.



137 Seit unserem WarCraft 2-Test ist rund ein halbes Jahr vergangen, und viele Fans gelüstet es nach frischen Levels. Aber Blizzard wäre nicht Blizzard, wenn man für dieses Prachtspiel eine simple Mission-Disk konzipiert hätte. Die vielen neuen Features des WarCraft 2 Expansion Sets nehmen wir ab Seite 137 unter die Lupe.

Fernsehen



3sat
Samstag, 15. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“
neue Folgen 96 - Folge 1

Bayerisches Fernsehen
Montag, 17. Juni
15.30 Uhr
Technik als Hobby

3sat
Montag, 17. Juni
21.30 Uhr
„HITEC“
Das Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 19. Juni
8.30 Uhr / 16.30 Uhr
Technologie 13

3sat
Samstag, 22. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“

neue Folgen 96 - Folge 2

Bayerisches Fernsehen
Montag, 24. Juni
15.30 Uhr
Technik als Hobby

3sat
Montag, 24. Juni
21.00 Uhr
Menschen, Technik, Wissenschaft

3sat
Montag, 24. Juni
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow“

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 26. Juni
20.15 Uhr
Forscher - Fakten - Visionen
Das Wissenschaftsmagazin

3sat
Samstag, 29. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“

neue Folgen 96 - Folge 3

3sat
Montag, 1. Juli
21.30 Uhr
„HITEC“
Das Technikmagazin

3sat
Samstag, 6. Juli
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“
Folge 4

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 7. Juli
13.45 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

ARD
Sonntag, 7. Juli
17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

3sat
Montag, 8. Juli
21.30 Uhr
„Neues...das Computermagazin“

Bayerisches Fernsehen
Montag, 8. Juli
15.15 Uhr
Computer-Treff
(Wdh.: 9. Juli um 9.30 Uhr)

3sat
Samstag, 13. Juli
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs“
Folge 5

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 14. Juli
12.45 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat
Montag, 15. Juli
21.30 Uhr
„HITEC“
Das Technikmagazin

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Radio Hamburg
montags
17.00 Uhr
„Chipsfrisch“

Radio Juninwelle
montags
17.40 Uhr
„Computer-Ecke“

Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2
mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computersonline

SDR 3
donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

Deutschlandfunk
samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell“
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5
samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag“
Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

Ruhrwelle
Samstag, 6. Juli
10.15 Uhr
Computer Corner
Brennen von CDs
CD-Writer mit 8-facher Geschwindigkeit von TEAC

Radio Düsseldorf
Montag, 8. Juli
17.00 Uhr
„Bit für Bit“

Deutsche Welle Radio
Montag, 15. Juli
11.35 Uhr
Podium
Computer-Welt

Regelmäßige Hörfunk-Sendungen:

Bayern 2
zweimal monatlich
montags
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital“
das regelmäßige Computer-Magazin
beim Jugendprogramm „Zündfunk“

Radio ffn
montags
14.40 Uhr
„Der kleine Computer“
gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender

Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 1400-1700
Atlic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 1500-1900
Bornico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr: 1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr: 1500-1800
Ilkarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr: 1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 1500-1800
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr: 1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Softgold	(02 131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 1100-1300
Red Ballon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 1100-1300
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo - Fr: 0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do: 1500-1800

PC Games CD-ROM

Christoph Kolumbus für DM 19,80

Auf der aktuellen PC Games CD-ROM befindet sich Christoph Kolumbus. In diesem Spiel rund um die Entdeckung Amerikas müssen Sie sowohl regen Handel mit Europa treiben als auch mit den Ureinwohnern im Einklang leben. Ein schwieriges Unterfangen, vor allem weil die Krone ständig neue Entdeckungen wünscht, um den anderen europäischen Ländern zu zeigen, wer die Nase vorn hat. Das von Software 2000 entwickelte Spiel konnte auch international (vertrieben von „Wild“ Bill Stealey Interactive Magic) viele Erfolge einfahren und bietet stundenlangen Spielspaß.



HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -
F1-MANAGER'96
 gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Strasse

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
 STICHWORT: F1-INFOPACK
 POSTFACH 110
 23691 EUTIN



SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.



Gerüchte &
News aus
Amerika

Markus Krichel
schreibt über Selbst-
darsteller in Online-
Foren



Sicher haben Sie schon mal versucht, sich im Netz oder in Online-Diensten ein paar Informationen über Spiele zu besorgen. Nichts verkehrt damit, dafür sind diese Dienste schließlich da. Zum Beispiel kündigt die Infoleiste stolze 35 Nachrichten zum Thema „Die Siedler 2“ an. Nach hoffnungsvollem Anklicken präsentiert sich folgendes:
From: Dr. Death
To: Smelly Dwarf
Hallo Stinkie,
...haste gestern „ran“ gesehen? The Indestructible Dr. Death Co-Sysop der Rachenputzer, Obermatz der Online-Surfer. Jede unaufgeforderte E-Mail wird mit 500 DM bestraft. Meine Mutter trägt Bundeswehrstiefel usw. usw. Der gute Stinkie antwortet natürlich ebenso nichtssagend, weist aber nachdrücklich darauf hin, daß er beim letzten C&C-Turnier den Titel „Barfmaster“ errungen hat und schließt das Ganze mit einem Spruch der Woche ab. Das Ganze wiederholt sich ca. 50 mal durch sämtliche Nachrichten. Diese Form der Selbstdarstellung artet immer mehr aus. Ernsthafte Info-Sucher beschränken sich schon lange auf spezialisierte Webseiten oder Usenet-Threads, um Typen wie Stinkie und Dr. Death aus dem Weg zu gehen. Das Traurige an der Sache ist, daß diese Nervtäter tatsächlich glauben, auf diese Weise eine Art Online-Prominenz erlangen zu können. Das ist also die große Online-Gemeinde?

Major League Soccer

Fußballspiele von BMG Interactive

Im Vertrieb von:



Die Bertelsmann-Company BMG Interactive will in Zukunft auch Sportspiele entwickeln. Unter der Leitung von Don Traeger, dem Mitbegründer des renommierten Labels EA Sports (FIFA Soccer, NBA Live, NHL Hockey, PGA Tour Golf), wurde vor kurzem eine eigene Sports-Division ins Leben gerufen. Der Lizenzvertrag mit der noch jungen amerikanischen Profiliga Major League Soccer (kurz: MLS) wurde bereits unterzeichnet. In den nächsten vier Jahren sollen gleich mehrere Fußballspiele erscheinen, die dann mit dem EA-Sports-Hit FIFA Soccer konkurrieren werden. Das erste Ergebnis des neu zusammengestellten Programmier-Teams soll im Frühjahr 1997 zu sehen sein.

Myst 2

Who cares?

Broderbund informiert uns, daß die Veröffentlichung von Myst 2 auf Weihnachten 1997 verschoben wurde. Dies könnte zumindest teilweise auf die nach wie vor bestehende Popularität des Erstprodukts zurückzuführen sein. Im Januar dieses Jahres erreichten die Verkaufszahlen die Traumgrenze von zwei Millionen Einheiten, und ein Ende dieses einmaligen Erfolges ist noch nicht abzusehen. Erste Bilder von Myst 2 lassen darauf schließen, daß sich am Spielkonzept rein gar nichts geändert hat. Immerhin wird die vielgelobte Grafik des Kultspiels verfeinert, um mit Zork: Nemesis & Co. Schritt halten zu können.



Aeon

Viacoms Lizenztesor

Mediagigant Viacom greift tief in die Lizenzkiste und fördert gleich zwei Spiele zutage, die auf den populären MTV-Cartoons basieren. In Aeon Flux kämpfen sich die leichtbekleideten Heldinnen durch sechs actiongeladene und bizarre Missionen. In Joe's Apartment erhält der Protagonist tatkräftige Unterstützung von seinen Zimmergenossen: Es handelt sich dabei um Tausende von Küchenschaben (neudeutsch: Cockroaches).

Telegramm

Activision verspricht eine neue Version von Pitfall unter Win95 als 3D-Action-Produkt. +++ William Colby, ehemaliger Direktor des CIA und Co-Designer von Spycraft: The Great Game wurde tot aus einem Fluß geborgen. +++ Rocket Science, die mit ihren ersten Produkten voll daneben lagen, probieren ein Comeback mit vier neuen Produkten. Steve Meretzky (Infocom) ist für das Detektivabenteuer

The Space Bar verantwortlich. +++ Oh, Glückes Geschick: Zumindest die Hauptdarsteller aus dem ersten Teil werden uns in Phantasmagoria 2 erspart bleiben. A Puzzle of Flesh ist eine vollkommen neue Story. Sierra ist stolz auf die Tatsache, daß es den Vorgänger in Sachen Sex und Gewalt bei weitem übertreffen wird. Wie sieht's mit Spielspaß aus? +++

Die Fugger

II

für
PC und
CD-ROM!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

**Jedwede
Macht sei dem,
der prallgefüllte
Thalersäckel sein
eigen nennen kann!**

30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen

Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten

Mehrspielloption für bis zu 6 Spieler

Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D

Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack

Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen

Komplett in Deutsch

SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
<http://www.bomico.com>

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis
wart wieder mal
sein Geld aus dem
Fenster



„Hardwareaufblühsungswahn“ - das ist nicht nur ein feines Wort, sondern auch ein Themenkreis, der jeden PC-Besitzer irgendwie betrifft. Neuerdings ist ein Begriff dazugekommen, der speziell uns Spieler angeht: 3D-Beschleuniger-Karten sollen das grafische Potential des PC um ein Vielfaches aufwerten. Doch was lesen Sie auf dem Titelblatt der PC Games, die Sie gerade in Händen halten? „Der Knock-out für Beschleunigerkarten!“ wird dort mit Verweis auf Segas Virtua Fighter PC angekündigt. Das ging aber schnell, oder? Gerade mal ein halbes Jahr ist es her, daß mit Diamonds „Edge 3D“-Karte das Zeitalter der 3D-Beschleuniger eingeleitet wurde. Irgendwie erinnert mich die ganze Situation an den MPEG-Hype, der vor einigen Jahren von den Hardware-Herstellern aufgebracht wurde. Daraus waren es nicht die 3D-Spiele (Action und Simulation), sondern die Adventures und Interaktiven Filme, die von der neuen Hardware-Erweiterung profitieren sollten. Durch Videoclips in Fernseh-Qualität sollte es den Publishern endlich möglich werden, echte „Kinofilme zum Mitspielen“ zu schaffen. Auf die damals angekündigte Flut von MPEG-Spielen warte ich bis heute. Und was kann ich mit der - nicht gerade billigen - MPEG-Karte in meinem PC nun alles machen? Überhaupt nichts! Mir ist kein Spiel bekannt, das auf die Video-Funktionen von MPEG-Karten zurückgreift - und an meiner „Forrest Gump“-Video-CD habe ich mich inzwischen sattgesehen. Aber es geschieht mir wohl ganz recht, denn ich habe mit dem vorschnellen Kauf eine goldene Regel mißachtet, die ich anderen so gerne unter die Nase reiße: „Software verkauft Hardware!“. Vielleicht versuchen Sie, es besser zu machen. Bevor es kein gutes Dutzend 3D-Spiele gibt, die eine bestimmte 3D-Karte unterstützen, lassen Sie Ihr Geld besser im Sparstrumpf!

Bazooka Sue

Die Sau kommt doch!

Nachdem um Starbytes Grafik-Adventure Bazooka Sue ein Jahr lang völlige Stille herrschte und man schon vermuten konnte, daß das Projekt niemals fertiggestellt werden wird, ließ die Bochumer Spieleschmiede jetzt verlauten, daß die Veröffentlichung kurz bevorsteht. Das frivole Krimi-Adventure rund um die Schweinedame Sue soll noch im Juni in den Läden stehen. Starbyte arbeitet übrigens auch an ei-



ner völlig neuen Demoversion, die Sie auf einer unserer nächsten Cover-CD-ROMs finden werden.

Witzige Erotik und ein Schuß Krimispannung: Starbytes Bazooka Sue.

Magic The Gathering

Bald in Deutschland erhältlich

Wie MicroProse kürzlich verlauten ließ, hat sich kein Geringerer als Sid Meier der längst überfälligen Fertigstellung von Magic The Gathering angenom-



Bei MTG in der PC-Version spart man sich das Nachkaufen von Karten.

men. Das Trading-Card-Game besteht aus zwei Spielmodi: zum einen der klassische Duell-Modus, in dem man das bekannte MTG-Kartenspiel gegen den Computer spielt, zum anderen der „Adventure-Modus“, in dem der Spieler auf andere Zauberer trifft und sich mit diesen duelliert. Der Erscheinungstermin für die englische Fassung ist im Juli - eine deutsche Version kommt acht Wochen später.

Phantasmagoria 2

Nur für Erwachsene

Von der Jugendstil-Villa in die Chemiefabrik: Nach ersten Angaben von Sierra wird der Nachfolger des Gruselschockers Phantasmagoria sich in der Handlung gravierend vom ersten Teil unterscheiden. Die spannende Story dreht sich diesmal um unheimliche Vorgänge innerhalb der Chemiefabrik „WynTech Chemicals“. Außerdem ist in den Spielverlauf eine unheilvolle Dreierbeziehung zu la „Eine verhängnisvolle Affäre“ als Parallelhandlung eingeflochten. Die Verarbeitungen zu dem Erwachsenenpiel haben bereits begonnen, der vorläufige Erscheinungstermin liegt momentan noch bei September 1996.



Viel Spannung und ein Schuß Erotik - Sierras Rezept für Phantasmagoria 2.

Lands of Lore 2

Synchronsprecher-Wettbewerb - Teil 3

Es folgt der dritte und letzte Teil unserer gemeinsamen Suche nach einer Synchronstimme für Lands of Lore 2. Zur Erinnerung nochmal die ersten beiden Fragen:

1. Womit erreicht die Hexe Scotia ihre Macht, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln?
2. Wie heißen die vier Völker der „Lands“?

Und hier die dritte Frage:

3. In den urbsichen Minen lebt das Wurmmonster Larkhon - mit welcher Waffe kann man es besiegen?

Wissen Sie die Antworten und wollten Sie schon immer mal ein Computerspiel mitmischronisieren? Dann die Antworten auf eine Postkarte schreiben und an Virgin schicken! Doch das ist noch nicht alles: Die richtigen Antworten sind nur die Voraussetzungen, um in die Endauscheidung zu kommen. Um Ihre Qualitäten als Sprecher beurteilen zu können, benötigt Virgin nämlich auch eine Stimmenprobe. Dazu müssen Sie den folgenden Dialog aus Lands of Lore 2 auf eine Kassette sprechen und ebenfalls an Virgin schicken. Also ran ans Mikrofon!

Dracorde: „Nicht jetzt, Ja'Kel! Belials Mutter ist erwacht.“

Ja'Kel: „Belial? Was haben wir von der Sippe eines toten Gottes zu befürchten?“

Dracorde: „Vor seiner Vernichtung hat Belial eine magische Bestie erschaffen, die ihm als eigene Mutter dienen sollte. Durch diese Bestie ist Belial jetzt zurückgekehrt.“

Zum Schluß noch die Adresse:

Virgin Interactive Entertainment
Stichwort: Götterdämmerung
Borselstr. 16 b • 22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 15. Juni 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Für die linke Gehirnhälfte: 5 vernünftige Gründe,

jetzt in das HP DeskJet 600/660C Paket zu investieren.



HP DeskJet 600/660C Drucker:

brillante Farben, superscharfe S/W-Texte
drucken. In exzellenter Qualität,
auf verschiedenen Medien.

MYST Adventure: macht klüger! Logisch.

**Print Shop Deluxe: kreative Freiheit. Alles ist möglich: Gestalte
deine Visitenkarte! Verteile deine Aufkleber! Mach ein Poster von dir!**

10 Stunden

CompuServe-Zugang:
für Fischer, Jäger und
Datensammler. For-
ciere deine Schulpro-
jekte, und treibe Se-
minararbeiten voran.
Was du auch tust, alles
geht ins Netz: mit Lotus
WordPro.

Mit dem Lotus Word Pro96

Textverarbeitungsprogramm dissertieren wie
gedruckt und 45 Tage lang die Vollversion
von Lotus SmartSuite testen.

Dieses HP DeskJet 600/660C Paket
gibt's nur bei Atelco, Escom, Vobis.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner ist erschüttert über vertane Chancen der Hardware-Industrie



Erfahrungsgemäß reagiert die Hardwarebranche schnell auf neue Verkaufsmöglichkeiten, die der Spielemarkt eröffnet. Als vor vielen Jahren Rennspiele populär wurden, erschienen bald Pedalsysteme. Als Flugsimulationen ein breites Publikum ansprachen, gab es zusätzlich Schub- und Ruderkontrolle. Nur bei einem Mißstand haben die Hardwareproduzenten Jahre gebraucht, um ein adäquates Produkt zu finden: die mehrfache Tastenbelegung. Den Anfang machte der Microsoft-Flugsimulator, später setzte MicroProse mit seinem Falcon noch eins drauf: fast jede der 100 Tasten eines Keyboards war (dank Shift-, Strg- und Alt-Taste) mit zahlreichen Funktionen belegt - um alles aus der Simulation herauszuholen, war ein langes Studium des Handbuchs notwendig. Erst jetzt existieren bezahlbare Gegenmittel: Joysticksysteme, die bis zu 28 Tastaturkommandos emulieren, oder Tastaturen mit zusätzlichen Tasten (danke, Windows 95!). War bis dato Thrustmaster der einzige Hersteller qualitativ ausreichender Lösungen, so findet die Technik langsam Einzug in den Massenmarkt. Doch, oh weh! Kaum eine Software leistet sich noch derartige ergonomische Schnitzer, schon eine doppelte Belegung einer Taste ist nur noch selten zu finden. Dennoch gibt es jeden Monat neue Geräte, die einen immer größeren Teil ihrer Oberfläche mit Tasten schmücken. Bald wird dieser Platz nicht mehr ausreichen - ob uns dann neben einer neuen Treiberproblematik eine Mehrfachbelegung der Tasten droht?

Formula One Grand Prix II

Und es kommt doch

Nach weit über zwei Jahren Entwicklungszeit und über drei Monaten Verspätung soll Formula One Grand Prix II von MicroProse nun doch erscheinen. Der letzte und angeblich endgültige Erscheinungstermin für die Rennsimulation ist Ende Juni 1996. Grund für die Verspätung sind die hohen Hardware-Anforderungen der exorbitanten SVGA-Grafik. Die Version, die letztendlich in den Handel gelangt, soll auch auf heute käuflich zu erwerbenden Rechnern in voller Pracht flüssig laufen.



Weihnachten 1995 war der Wunschtraum, Mal 1996 das realistische Ziel der Programmierer: Formula One Grand Prix II soll nun endgültig im Sommer dieses Jahres erscheinen.

Privateer: The Darkening

The Lost Mind of ...



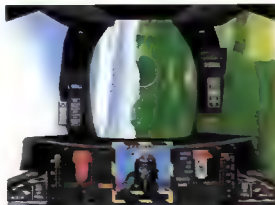
Das einstmals als WC3 gehandelte Privateer bekommt nun einen zeitgemäßen Nachfolger, der stark auf Spielelemente setzt.

Mit zwei unerwarteten Meldungen überraschte Origin noch vor der E3 in Los Angeles: Wing Commander IV erscheint nun auch für die noch recht kleine PowerMac-Gemeinde, und der Wing Commander-Bruder Privateer bekommt mit Privateer: The Darkening einen Nachfolger. Mit europäischen Schauspielern wird ein interaktiver Spielfilm gedreht, in den die SVGA-Raumschiffsimulation eingebettet sein wird. Der Spieler erwacht nach einem Raumschiffcrash mit verlorenem Gedächtnis. Mit den klassischen Privateer-Methoden Handel und Kampf sollte er sich nun schnell auf die Suche nach seiner Vergangenheit machen - schließlich sind einige hartnäckige Killer hinter dem Spieler her.

Top Gun Mission of the Month

Nachschub für Vielflieger

Unter dem Titel „Mission of the Month“ veröffentlicht MicroProse unter der Internetadresse <http://www.microprose.com/topgun/month.html> ab sofort jeden Monat eine Zusatzmission für die Flugsimulation Top Gun. Den Anfang macht eine Mission in Kuba, wo nach wirtschaftlichen Schwierigkeiten die Rebellen die Macht auf den Straßen an sich gerissen haben. Castro schickt daraufhin seine Armee, um die Aufstände zu stoppen. Diejenigen Rebellen, die den Soldaten entkommen konnten, verstecken sich oder versuchen zu flüchten. Zahlreiche Boote verlassen nun Kuba in Richtung USA. Die Frage ist nur, sind sie Freund oder Feind...



Kanonenfutter: wer die recht anspruchsvollen Missionen der Flugsimulationen Top Gun bereits bestanden hat, erhält nun monatlich Nachschub für das Instant-Action-Menü.

Für die rechte Gehirnhälfte:

MEIN LEBEN

ändern

und Aufkleber

für

Schubladen

entwerfen

MIT GEBURTSTAGSKARTEN MEINE FREUNDE ÜBERRASCHEN.

Verhüten, dass der Papst meine E-Mail-Antwort vergißt

DER COOLSTE IM INTERNET SEIN

FLUG-SIMULATOR

FUSS-BALLHELD

1 Nie
2 mehr
3 was
4 vergesse
5 n

KÜHLSCHRANK
MAGNETEN
GESTALTEN

ICH WILL'S!

Endlich

JOHANN

MEINE BLUTLEEREN VEGETARISCHEN FREUNDE ÄRZEN

Oma mit meinen Bettelbriefen zu Tränen rühren

Die Queen zur Boston Tea Party einladen.

ICH SETZE PRIORITÄTEN

55 sehr vernünftige Gründe, jetzt in das HP DeskJet 600/660C Paket zu investieren.

DIE DRUCKER VON HP.
STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

 **HEWLETT®
PACKARD**

Action-Sportspiele Jump & Runs

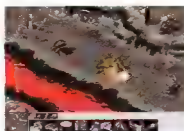
Oliver Menne
schützt Quake im
Netzwerk



Id Software konnte vor knapp zwei Jahren ein neues Genre aus dem Boden stampfen. Alle Entwickler waren sich einig: den 3D-Actionspielen gehört die Zukunft. Jetzt muß id Software allerdings aufpassen, daß ihnen nicht andere Publisher den Rang ablaufen, denn bis Quake erscheint, wird wohl noch einige Zeit vergehen. In der Zwischenzeit räumen andere Spiele, die mit allerlei Gütesiegeln, Awards und Traumwertungen versehen sind, kräftig ab. Wie beispielsweise Duke Nukem 3D, das seit einer Woche endlich auf dem Markt ist. Tolle Grafik, passende Atmosphäre und perfektes Gameplay hat auch Apogees 3D-Ballerei zu bieten, warum sollte man sich also noch Quake kaufen? Ich glaube, daß gerade die hochkarätige Konkurrenz der ausschlaggebende Grund für eine weitere Verschiebung von Quake war. Schließlich kann es sich id Software nicht leisten, jemand anderen auf dem Thron der 3D-Actionspiele Platz nehmen zu lassen. Und die ersten Gefechte mit der seit vier Wochen erhältlichen Shareware-Netzwerk-Deathmatch-Version geben dieser Vermutung recht. Id Software bastelt - mit Erfolg - weiter am Gameplay. Vielleicht sind die Texaner auf der Suche nach dem perfekten Spiel? Die besagte Version spielt sich jedenfalls schon besser als alle Konkurrenzprodukte!

Dominion Höchste Auflösung

7th Level arbeitet fieberhaft an einem Echtzeitstrategiespiel. Dominion, so der vorläufige Titel des Produkts, soll aber sehr viel actionlastiger als Command & Conquer und Warcraft 2 sein und eher Spieler mit einem schnellen Zeigefinger ansprechen. In puncto Auflösung scheint 7th Level alle Spiele dieser Art in den Schatten stellen zu wollen: bis zu 1.280x1.024 Bildpunkte kann selbst Warcraft 2 nicht bieten. Dominion wird ausschließlich für Windows 95 entwickelt und verfügt über einen Netzwerk-Modus. Bis zu acht Spieler können sich eine wahre Materialschlacht liefern...



1.280 x 1.024 Bildpunkte gab es bis jetzt bei keinem Spiel zu sehen.

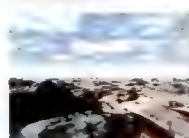


Ob ein „normaler“ Pentium diese hohe Auflösung bewältigen kann?

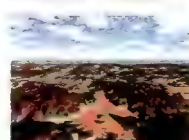
Comanche 3

Neue Engine

Novalogic gibt die Entwicklung eines Spiels bekannt, auf das wohl alle gewartet haben: Comanche 3! Die neue Engine „Voxel Space 2“ soll eine noch detailliertere Darstellung der Landschaft ermöglichen. „Genauso wie der erste Teil, so ist auch Comanche 3 designt worden, um das Genre der Flugsimulationen neu zu definieren und einen neuen Standard für exzellente Software zu setzen“, meint selbstbewußt John Garcia, Präsident von Novalogic. Wie schon bei Comanche vs. Werewolf wird auch beim dritten Teil für Multiplayer-Fans gesorgt: bis zu acht Spieler können via Netzwerk gegeneinander antreten. Das gilt übrigens auch für Armored Fist 2, das ebenfalls mit Voxel Space 2 aufwarten kann. Ein weiteres Spiel mit der neuen Engine ist bereits angekündigt, ein Titel und Inhalt ist aber noch nicht bekannt.



VoxelSpace 2 soll ähnliches Staunen hervorrufen wie sein Vorläufer.



Viele Details und eine plastische Terrainarstellung: VoxelSpace 2!

Collision Videospiel

Das junge Unternehmen Powerhouse Entertainment besteht aus zwei bekannten Namen: Jim McCurdy produzierte in der Vergangenheit exzellente Musikvideos für Queensryche und Tesla, Chris Painter schrieb mit dem Picture Publisher eines der bekanntesten Anwendungsprogramme. Gemeinsam entwickeln diese beiden Stars nun ein futuristisches Rennspiel, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Abgefahrene Optik, brillante Videosequenzen und ein fabelhafter Soundtrack sind hier Ehrensache. Wie's mit dem Gameplay aussieht, konnte allerdings noch nicht in Erfahrung gebracht werden.



Von Anwendungsprogrammen zur Unterhaltungsbranche: Jim McCurdy arbeitet derzeit an Collision.

Klaymen's Quest

Erstes Spiel von Dreamworks

Dreamworks (Steven Spielberg, David Geffen, Jeffrey Katzenberg) hat sein erstes Spiel vorgestellt. The Neverhood Chronicles: Klaymen's Quest wurde von Doug TenNaple, der bereits für Earthworm Jim verantwortlich zeichnete, entwickelt und handelt von einem kleinen Knetgummimännchen, das sich den Mächten des Bösen entgegenstellt. Aufgrund der riesigen Star-Power, die hinter dem Projekt steckt, darf man sich auf ein hervorragendes Jump & Run gefaßt machen, das vor allem in puncto Atmosphäre und Animation der Konkurrenz stark zu schaffen machen wird.



Bei einer solchen Riege von Stars wird viel von einem Spiel erwartet.

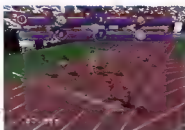


Bei Klaymen's Quest lenkt der Spieler ein Knetgummi-Männchen.

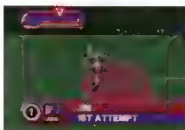
Decathlon

Mit 3DO zur Olympiade

Wie im letzten Monat bereits angekündigt, steigt 3DO jetzt voll ins PC-Geschäft ein. Mit Decathlon steht zunächst ein Spiel an, das pünktlich zur Olympiade fertig werden sollte. Dabei dreht sich natürlich alles um den olympischen Zehnkampf, an dem sich bis zu acht Spieler über ein Netzwerk und bis zu vier Spieler an einem PC beteiligen können. Durch Motion Capturing bewegen sich die Athleten besonders realistisch, und die verschiedenen Kameraperspektiven sorgen für eine fernseh-ähnliche Atmosphäre.



Pünktlich zur Olympiade bringt 3DO ein neues Summer Games-Spiel.



Für realistische Bewegungen der Athleten sorgt Motion-Capturing.

Martini Racing

Neue Version von Bleifuß

Anlässlich seines 25jährigen Jubiläums als Sponsor im Autorensport hat Martini das Spiel „Martini Racing“ entwickelt. Per Mausclick läßt sich eine schnelle Runde durch die Renngeschichte drehen: auf Fotos und Videos sind die Höhepunkte der Formel 1, der Rallye und der DTM 1995 dokumentiert. Dazu gibt's aktuelle Infos zum Martini Racing Team mit den Fahrern Nicola Larini und Alessandro Nannini. Das Spiel erinnert stark an Bleifuß. Das ist allerdings kein Wunder, schließlich stellte Virgin das Spiel-Konzept zur Verfügung, das anschließend dem Thema Martini Racing angepaßt wurde. Außerdem auf der knapp 30 Mark teuren CD-ROM: ein Audiorecord, der auch mit gewöhnlichen CD-Spielern angehört werden kann.



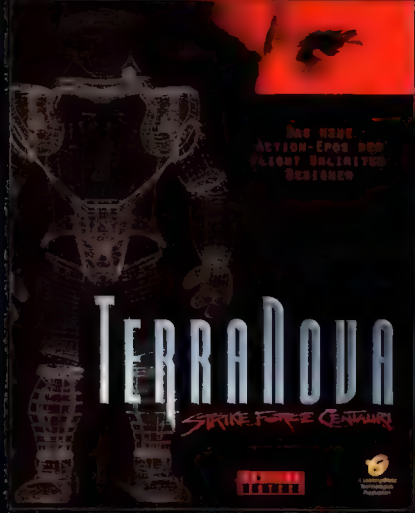
Gefahren wird ein Alfa Romeo 155 V6 TI, wie er auch bei dem diesjährigen ITC eingesetzt wird.



Mit Martini Racing können Sie versuchen, in die Fußstapfen von Nicola Larini und Alessandro Nannini zu treten.

SPIEL DES MONATS

FUNSOFT



BEGEBEN SIE SICH IN EINE VOLLSTÄNDIG GERENDERT 3D-WELT MIT INTELLIGENTEN GEGNERN. NUR IHRE FÄHIGKEITEN SIND IHR TICKET NACH HAUSE. 39 MISSIONEN, Q-SOUND, SZENARIO-EDITOR, REALISTISCHES TERRAIN UND ATMOSPHÄRISCHE EFFEKTE MACHEN TERRA NOVA ZU EINEM SPIEL, DAS SIE NICHT MEHR LOSLÄßt.



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über Mord und
Totschat auf
dem PC-Monitor



Haben Sie schon mal grob überschlagen, auf wie viele Pixel-Leichen Sie es im Laufe Ihrer Computerspiel-Karriere gebracht haben? Die paar abgemurksten Mutanten in modrigen 3D-Dungeons können Sie ruhig unter den Tisch fallen lassen - das nehmen Ihnen die Bonner Jugendschützer das Zählen per Strichliste ab. Strategiespieler müssen hingegen zum Taschenrechner greifen. Schon nach wenigen Runden beherrscht zum Beispiel ein argloser Command & Conquer-Spieler das ABC der Massenvernichtungswaffen: Hmmm, wie viele Soldaten werden bei jeder Offensive erschossen, verbrannt, von einer Granate zerfetzt, vergiftet oder - besonders gagig - vom Tiberium-Harvester überrollt? Nicht zu vergessen die ungezählten Atom-bombenabwürfe und Luftangriffe. Größenwahnsinn macht erfindend - schließlich geht's um die Eroberung der Welt. Selbst bei einem so wonnepropigen Spiel wie Die Siedler 2 können Sie spätestens ab Level 5 mit einigen Dutzend gefallener Soldaten pro Mission kalkulieren. Oder nehmen Sie Civilization, WarCraft 2, Panzer General, Battle Isle 3, Colonization oder Jagged Alliance. Die Bundesprüfstelle ist bei solchen seriösen Strategiespielen nicht kleinlich: Entwurfung für den Nachwuchs, keine bleibenden Schäden zu erwarten! Oder anders formuliert: Kettsägen gib't schließlich in jedem zweiten Keller, aber wer hat schon einen Mammut-Panzer oder einen Orca in der Garage? Moral ist, wenn man's trotzdem spielt. Derweil ich die Quake-Nailgun nachlade und nach Munition für den Raketenwerfer suche, wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit Conquest of the New World - Sie werden sich von diesen Indianern doch wohl nicht ins Bockshorn jagen lassen?

Mad TV 2

Gut Ding dauert noch ein
Weilchen



Das berühmte Sofa (zeigt die Einschaltquoten) aus Mad TV 1 ist auch beim zweiten Teil dabei.

Das legendäre Mad TV bekommt im Juni '96 einen Nachfolger. Als Geschäftsführer des gleichnamigen Fernsehenders kaufen und produzieren Sie Fernsehserien, Talkshows, Krimis, Nachrichten, Reportagen uvm. Das Problem: Sowohl die Werbekunden als auch Ihre Zuschauer wollen zu friedengestellt werden. Die Grafiker und Designer des ersten Teils (Hersteller: Rainbow Arts) kümmern sich um das Konzept von Mad TV 2 (erscheint bei Greenwood Entertainment) und versprechen Gags und Anspielungen ohne Ende. Test-Ergebnisse folgen in der nächsten Ausgabe.

Alarmstufe Rot

Westwood strikes back

Endlich haben die Westwood Studios die endgültigen Details zu Alarmstufe Rot (alias Red Alert), dem Nachfolger von Command & Conquer, bekanntgegeben. Hier die wichtigsten Neuerungen im Überblick: Der Computergegner wird sich um einiges intelligenter verhalten als noch bei C&C, d. h. er kann nun eigenständig eine Basis aufbauen und verwalten. Der Spieler greift bei zweimal 13 Missionen auf eine ganze Reihe völlig neuer Einheiten und Gebäude zurück, darunter Spione, Saboteure, mobile Radarstationen, Fallschirmspringer, U-Boote, Seekreuzer, Jagdbomber uvm. Dabei kämpft man noch an einer fiktiven Machtübernahme Stalins entweder auf Seiten der Alliierten oder im Schulterschluss mit den russischen Genossen. Verbessert wurden auch die Multiplayer-Modi: In IPX-Netzwerken können nun gleichzeitig bis zu sechs Feldherren agieren, wobei leistungsfähige Chat-Funktionen den Dialog verbündeter Streitkräfte vereinfachen. Im Programm wird sowohl ein VGA-als auch ein SVGA-Modus integriert sein.



Neben zusätzlichen Einheiten und einem optionalen SVGA-Modus wird Alarmstufe Rot auch neue Szenarien (hier eine Winterlandschaft) enthalten.

Der Planer 2

Der gute Stern auf allen Straßen

Niemand wurde vom Erfolg der Anfang 1994 veröffentlichten WiSim Der Planer mehr überrascht als die Programmierer selbst. Folge 2 soll bei gleicher Thematik größer, schöner, einfach besser werden. Neben dem ursprünglichen Speditionsgeschäft dürfen Sie jetzt auch Kurierdienste, Autovermietungen und Werttransport-Unternehmen betreiben und sogar Stadtrundfahrten in 19 Ländern und 149 Städten betreiben; die Abrechnung erfolgt diesmal in landesüblicher Währung. Ein völlig neuartiges Benutzeroberfläche nutzt SVGA-Grafik und enthält eine üppige Online-Hilfe. Das außerordentlich komplexe Programm soll laut Greenwood Entertainment noch im Juni ausgeliefert werden.



Der Blick über den Tellerrand: Bei Der Planer 2 sind Sie ab sofort international im Einsatz und bieten Ihre Dienstleistungen u. a. in den USA an (links).



PC Games
online

T-Online

Unser Angebot:



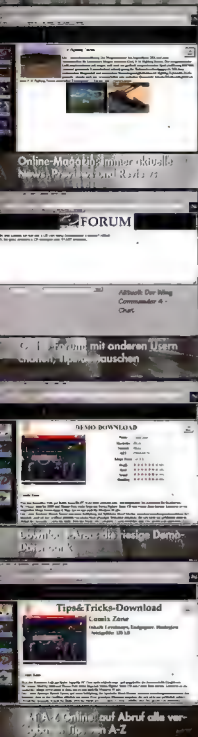
PC Games Online

plus T-Online!



PC GAMES Online

<http://www.pcgames.de>



Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simu-

lation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Kriern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat können neue Spiele durch neue Skript von PC GAMES online noch mehr als Spiele verfügbar.

PC GAMES online -
die ganze Welt der
PC-Spiele -
kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit T&T Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Bix und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN - sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich

direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangs-knoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortsstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

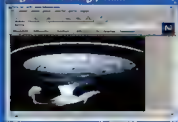
- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx plus: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Pig./Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Einstieg bei T-Online

- „Netscape-Navigator“ für den schnellen Internet-Zugang
- „T-Online-Decoder“ für Btx und Btx plus
- „Intern@t Guide“ - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- „PC GAMES Action Pack“ - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeitakt
tätig* von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute

* auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeitakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

Online-Paket zum - gratis!

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

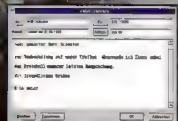
1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie Sie Ihre Sache von Minuten!

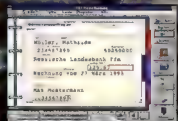
3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Btx plus: einer von vielen Dienstleistungen - Fahrpläne auf Btx



eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden



Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichbar

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer: I&I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 169,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 299,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8414



Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger erzählt von der Dienstleistungsgesellschaft



Der ständig zunehmende Preisdruck zwingt auch die wirklich großen Waschmaschinen- und Computerverkäufer zu mehr Service gegenüber dem Kunden. Ständig die Verbraucherschutzbestimmungen im Hinterkopf, Kompetenzen bis zum Erzähl, entfremdet ein scharfer Streit um die Käufergunst.

Käufer: Grüß Gott. Ich bräuchte ein 8 Megabyte-PS/2-SIMM, echtes Parity-Bit, Refresh bei höchstens 60 ns, ...

Verkäufer: Ja, klar, kein Problem. Hier sind zwei 4 MB-SIMMs.

Käufer: Ich wollte ein einzelnes SIMM. Und auch keine 70 ns.

Verkäufer: Das haben wir nicht. Macht auch keinen Sinn. Für Memory-Interleave braucht man eine volle Bank.

Käufer: Wie wäre es dann mit einem einzelnen 16 MB-SIMM, haben Sie so etwas vielleicht?

Verkäufer: Nö.

Käufer: Na ja, dann nehme ich halt zwei 4-Megabyte-SIMMs.

Verkäufer: Da muß ich erst ins Lager.

Käufer: Äh, Moment noch bitte, angenommen, Ihre SIMMs vertrauen sich nicht mit meinen alten SIMMs. Nehmen Sie Ihre wieder zurück?

Verkäufer: Nein, natürlich nicht. Wir nehmen überhaupt keinen Speicher zurück.

Käufer: Und wenn die Dinger kaputt sind????

Verkäufer: Das müssen Sie uns dann erst beweisen. Sie müßten sich den Speicher bei uns schon einbauen lassen...

Käufer (leise fluchend): Gut, schön, ich bringe meinen Rechner gleich vorbei. Heute abend hol ich ihn dann wieder ab?

Verkäufer: ...dafür brauchen wir etwa eine Woche, wegen der Tests.

Von nun an wird beim Elektronikhändler um die Ecke gekauft. Ich bin doch nicht blöde!

Monitor-Recycling

Bereits über 800 Annahmestellen

Sonys Monitor-Rücknahmesystem kann bereits erste Erfolge verzeichnen. In den ersten acht Wochen haben sich 800 PC-Händler als Annahmestelle angemeldet, darunter beispielsweise die gesamte Filialkette Escom. Das System funktioniert folgendermaßen: Jeder Sony-Monitor wird mit einer Marke ausgeliefert, die zur kostenlosen Rückgabe berechtigt. Besitzer älterer oder Monitore anderer Hersteller müssen einen Kostenbeitrag von 29,00 DM leisten. Die Firma Rehmann, Lünen, verwertet oder entsorgt die Geräte anschließend fachgerecht.



Endlich kann auch der PC-Besitzer ein reines Gewissen haben. Sonys Rücknahmesystem garantiert eine ökologisch sinnvolle Verwertung.

Neue Angebote

in AOL

Homebanking endlich möglich



T-Online in Gefahr? Via AOL ist ab sofort Homebanking möglich, allerdings nur mit einem Konto der Direkt Anlage Bank.

T-Online droht, seine Monopolstellung im Homebanking-Bereich zu verlieren. Mit der Direkt Anlage Bank, eine Tochter der Bayerischen Hypotheken- und Wechselbank, plant AOL eine Zusammenarbeit. Das

Girokonto und das Wertpapierdepot (!!) lassen sich mit dem anerkannten Sicherheitsprotokoll PIN/TAN führen. Der Clou sind die für Online-Geschäfte um 50% gesenkten Bankgebühren.

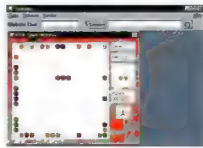
Kennwort: „DirABa“.

Unter dem Kennwort „Matchball“ ist ab sofort der Deutsche Tennisbund mit einem kompletten Informationspaket erreichbar. Aktuelle Ranglisten, Termine, Porträts von rund 250 deutschen Tennisspielern und vor allem Tips zur Kartenbestellung sind rund um die Uhr abzurufen.

Neue Angebote in T-Online

Focus und DHD nicht nur im Internet

Nutzern des „Premium-Services“ BTX plus bietet die Telekom ein Abonnement an: Das Abo startet mit einer monatlichen Pauschale von 9,90 DM ohne Begrenzung der Nutzungsdauer. Die herkömmliche Zeitgebühr beträgt sieben Pfennig/Minute. Adresse: *PLUS# Unter der Adresse *FOCUSDE# ist die Zeitschrift Focus jetzt auch in T-Online vertreten. Vorteil für T-Online-Nutzer ist der meist schnellere Aufbau der Informationsseiten.



Mit Quadriga betritt T-Online neues Terrain. Als erstes Multiplayerspiel soll es den Onlinedienst als Spielservers etablieren.

Auch der Kleinanzeigenmarkt „Der heiße Draht“ ist nicht mehr allein im Internet erreichbar. Unter *DHD# lassen sich die ständig aktualisierten Kleinanzeigen auch in T-Online durchforsten.

Hobbybastler können sich nun in T-Online über Trainingskurse für Heimwerker informieren. Im Rahmen der „Obi Olympics“ bietet OBI bis zum 13. Juli zahlreiche Kurse an. Adresse: *OBI#

Durch die große nationale Verbreitung eignet sich T-Online auch als Server für Multiplayerspiele. Den ersten Versuch macht das Vier-Spieler-Tetris Quadriga, dessen Software auf den eigenen PC geladen werden muß. Adresse: *3470813#

Interaktive CD-Rom
für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!

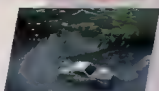


Inkl.
MARTINI RACING
Version

BLEIFUSS

CD-ROM
RACING-PREIS
DM

29,-



MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video
Formel 1, Endurance, Rallye, DTM, F1-Powerboat,
WZfahrern
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater
Audio Track
- Exklusiver Fanshop
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- 30 Minuten Video
- Über 400 High Resolution Fotos & Grafiken
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte

SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher
Unterstützung von



Internet www.martini.de

Exklusiv-Vertrieb
durch



E3 (Electronic Entertainment Expo)

California Dreaming

Los Angeles hatte gerufen - und alle sind gekommen. Auf der Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) tummelten sich wieder einmal Journalisten, Fachhändler und Aussteller aus aller Welt, schließlich gibt es auf keiner Messe im Jahr so viele

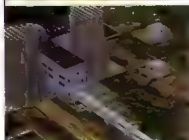
Neuheiten und Ankündigungen zu sehen. Kleiner Wermutstropfen am Rande: im nächsten Jahr wird die E3 in die Stadt der Olympischen Spiele umziehen, schließlich winkt ein größeres Platzangebot für noch mehr Aussteller, noch mehr Spiele.

Was ist eigentlich die E3? Die E3 ist die wohl größte Computerspielemesse der Welt - das gilt sowohl für den Konsolen- als auch für den PC-Bereich. In diesem Jahr zeigten mehr als 300 Unternehmen über 2.000 Produkte. Eine Anzahl, die an nur drei Messtagen kaum zu bewältigen ist, ganz zu schweigen von dem immer geringer werdenden Platzangebot. Dies ist wohl auch der Grund für den Umzug der E3 nach Atlanta, stehen dort doch ein paar Quadratmeter mehr zur Verfügung. Generell zeichnete sich bei allen Spieleherstellern der Trend zu Windows 95 ab. Fast alle neuen Spiele laufen unter diesem Betriebssystem, ob nun im Fenster oder Vollbildmodus. Eine Anschaffung ist über kurz oder lang wohl unvermeidlich, wenn man die neuesten Hits spielen möchte. Mehr über alle neuen Produkte lesen Sie auf den folgenden Seiten.



Electronic Arts

Starker Nachfolger zu Jungle Strike



Soviet Strike ist mit seinen Vorgängern nicht zu vergleichen.



Andreotti Racing 97 erscheint zu nächst für die PlayStation, eine PC-Version ist aber geplant.

den, können sich ebenfalls sehen lassen. Mit von der Partie sind Christopher Walken, Clive Owen und John Hurt.

Neue Spiele aus der Sportreihe:



NHL Hockey 97 setzt neue Maßstäbe im Bereich der Sportspiele. Selbst kleinste Werbesticker lassen sich mühelos erkennen.

Außerdem von Electronic Arts: Ultima Online (der Avatar im Internet), X-Files (interaktives Adventure zur bekannten Serie), Die Hard Trilogy (Ballerspiel zu den Kinofilmen)

Ein heißes Eisen ist auf alle Fälle **Soviet Strike**, der direkte Nachfolger zu Desert und Jungle Strike. Mit diesen beiden Spielen hat das Sequel aber wenig gemeinsam, schließlich handelt es sich um eine völlig neue Engine, die durch allerfeinste Texturen und rasend schnelles Scrolling begeistern kann. Im Bereich Motorsport ergänzt EA sein Line-Up durch **Andreotti Racing 97**, das zunächst auf der PlayStation, kurze Zeit später aber auch für den PC erscheinen wird. Grafisch macht dieses IndyCar-Spiel einen ausgezeichneten Eindruck. Hoch im Kurs fast aller Messebesucher stand auch **The Darkening**, das nun doch unter der Headline Privateer erscheinen wird. Die 3D-Engine ist sehr viel schneller als bei Wing Commander 4 und auch die Grafik wirkt etwas detaillierter. Die Stars, die in den Videosequenzen auftauchen werden, können sich ebenfalls sehen lassen. Mit von der Partie sind Christopher Walken, Clive Owen und John Hurt.

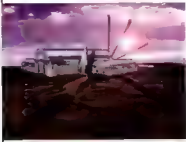


John Madden Football 97 (oben) wurde ebenso stark verbessert wie TNFS Enhanced (unten).

Release:	
Andreotti Racing 97nicht bekannt
Privateer: The DarkeningNovember 1996
Soviet StrikeOktober 1996

Acclaim

Echtzeit-Strategiespiel mit Pfiff



Unten sehen Sie eine der riesigen „fliegenden Festungen“, mit denen Sie in die Schlacht ziehen.

Stratosphere ist Acclams erstes Echtzeit-Strategiespiel. Der Untertitel „Conquest of the Skies“ verrät schon viel über den Inhalt. In einem Fantasy-Szenario schicken Sie als junger Marineoffizier „fliegende Festungen“ in die Schlacht - einem hinterhältigen Baron muß das Handwerk gelegt werden. Mehr als 100 Waffengattungen stehen Ihnen zur Verfügung, um die insgesamt 44 Missionen zu meistern. Selbst Experten werden also einige Zeit beschäftigt sein. Der Multiplayer-Modus beinhaltet noch weitere Levels, gespielt wird zu zweit über Modem oder zu viert über Netzwerk. Das Weltraum-Ballerspiel **Battlecruiser 3000AD** von Take2 wird nun nicht über Gametek, sondern über Acclaim auf dem Markt kommen.

Außerdem: Space Jam (Basketball mit Michael Jordan und Bugs Bunny!), Iron Man (Superhelden-Jump&Run), Iron & Blood (Kampfsportspiel), Dragonheart (Adventure zum Film), The Crow: City of Angels (Actionspiel zum Film).

Release:	
Battlecruiser 3000AD September 1996
StratosphereNovember 1996

Tendenzen

Sega PC
Die neue PC-Division von Sega konnte auf ganzer Linie überzeugen. Virtua Fighter PC ist ein sicherer Hit, und auch Daytona bzw. Virtua City PD werden für Aufruhr im Markt sorgen.

Z
Nach der x-ten Terminverschiebung glaubt schon niemand mehr so richtig an die Existenz des Produktes. Eric Matthews versprach aber: „Wir entfernen nur noch ein paar Bugs!“

Tomb Raider
Core Design kann die Korken knallen lassen. Tomb Raider war für viele Besucher der E3 das absolute Highlight. Die unglaubliche Bewegungsfreiheit könnte das Genre revolutionieren.

Heart of Darkness
Weihnachten 95 sollte HOD in den Läden stehen. Allem Anschein nach werden wir uns noch sechs Monate gedulden müssen. Zuerst wird die Saturn-Version fertiggestellt.

Amerika
Fast alle amerikanischen Hersteller begegneten deutschen bzw. europäischen Journalisten mit tiefer Ignoranz. Bester Spruch: „Germany? Isn't it somewhere in Europe?“

Mindscape Warhammer goes Action, Kooperation mit Marvel

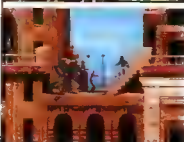
Mindscape unterzeichnete einen Vertrag mit Marvel Comics. Gegenstand dieser Kooperation ist das Adventure **Marvel 2099**, in dem sich mehr als 40 bekannte Superhelden (Spiderman, Hulk, Ghost Rider) durch knapp 50 Locations schlagen müssen, um dem fiesen Schurken Anthony Herod Einhalt zu gebieten



Benutzerfreundliche Kameraperspektiven und allerfeinste Texturen machen Dark Earth zu einem Erlebnis.



Die gerenderten Zwischensequenzen können vor allem durch eine sehr hohe Farbtiefe begeistern. Atmosphärisch sind diese Videos kaum zu überbieten.



Warhammer: Dark Crusaders (oben) und Silencer (unten) hinterließen einen sehr guten Eindruck.

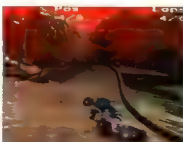
Außerdem von Mindscape: Necrodome (Ballern-Rennspiel aus der Ich-Perspektive), Supersonic Racer (Rennspiel mit 30 verschiedenen Strecken), StarTrader (Civilization im 26. Jahrhundert)

Der zweite Teil zu **MegaRace** bietet viele neue Optionen wie beispielsweise automatische Zeitlupe und frei wählbare Kamerawinkel, aber auch eine völlig überarbeitete Grafik-Engine. Begleitet wird das Rennspiel natürlich wieder von Kommentator Lance Boyle. Warhammer geht ebenfalls in die zweite Runde. Nach dem großen Erfolg des Strategiespiels bringt Mindscape nun eine Action-Variante des beliebten Brettspiels auf den Markt, das auch taktische Elemente in sich vereinen soll. Gespielt wird **Warhammer: Dark Crusaders** aus der Ich-Perspektive, mehr als 30 Minuten an Videosequenzen sollen eine dichte Atmosphäre erzeugen. Um Spionage und Sabotage dreht es sich bei **Silencer**. Bei diesem 2D-Actionspiel übernehmen Sie die Rolle eines Geheimagenten, der Informationen besorgen und Mitglieder der Gegenseite eliminieren muß.

Das absolute Highlight war jedoch **Dark Earth**, das von Mindscape Frankreich entwickelt wird. Neben einer durchdachten Fantasy-Story kann Dark Earth vor allem durch Fakten begeistern: 80 Charaktere mit 3.500 Animationen, 50 Locations mit über 400 Kameraperspektiven und mehr als zwei Stunden Sprachausgabe zeichnen das Spiel aus. Die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten und die phantastischen Zwischensequenzen mit 32.000 Farben ergänzen den positiven Eindruck. Natürlich wurden auch weitere Schmankerl wie beispielsweise Light, Texture und Shadow Management bzw. Gouraud Shading nicht vergessen. Das Resultat ist ein ausgezeichnetes Action-Adventure, wie Sie unschwer anhand der Screenshots erkennen können.



The Incredible Hulk ist einer der Stars bei Marvel 2099.



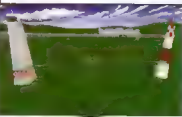
MegaRace 2 wirkt optisch sehr viel interessanter als der Vorgänger.

Titel:	
Dark Earth	Januar 1997
Marvel 2099	November 1996
MegaRace 2	Juni 1996
Necrodome	August 1996
StarTrader	August 1996
Supersonic Racers	Oktober 1996
Warhammer: Dark Crusaders	Juni 1996

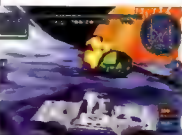
Rocket Science

Gladiatoren der Zukunft

Über Rocket Science wurde im vergangenen Jahr viel geschrieben, das Resultat (Loadstar, Wingnuts) war mehr als enttäuschend. Das soll sich jetzt grundlegend ändern, denn mit **Rocket Jockey** steht ein potenti-



Volle Rakete: Rocket Jockey verspricht rasante 3D-Action.



Alien-Hatz auf vorberechneten Planetenoberflächen: Ganymede.

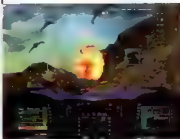
eller Blockbuster in der Pipeline. In einer riesigen Arena treten Sie gegen sechs Rivalen (Computer oder Multiplayer) an - diese Story ist altbekannt. Interessant wird das Spiel erst durch die Art der Fortbewegung: Sie „reiten“ auf einer flinken Mini-Rakete und müssen versuchen, Ihre Gegenspieler mit Kabeln und Knüppeln von ihrem „Roß“ zu stoßen.

Ganymede (3D-Action auf dem Jupiter), Obsidian (Adventure im Stil von Myst) und The Spacebar (Space-Adventure) sind Titel, die Ende des Jahres erscheinen sollen.

Titel:	
Ganymede	Januar 1997
Obsidian	November 1996
Rocket Jockey	Dazember 1996
The Spacebar	September 1996

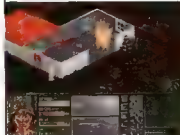
New World Computing

Die Söldnersimulation: Wages of War



Viper bietet neben gelungener Grafik auch große Missionsvielfalt.

Mit **Viper** entwickelt New World Computing eine Flugsimulation mit futuristischer Hintergrundstory. Mehr als 40 Missionen können von bis zu acht Spielern (Netzwerk, Internet) geflogen werden. Die herrlichen Landschaften überzeugen durch feine Texturen



Wages of War versetzt den Spieler in die Rolle eines Söldners.

und vor allem die riesigen Explosionen können begeistern. In die Rolle eines Söldners schlüpfen Sie bei **Wages of War**. Hier müssen Sie Informationen beschaffen und Waffenhändler bestechen - schließlich müssen Sie nicht nur Aufträge akkurat ausführen, Sie stehen auch im Wettstreit mit anderen „käuflchen“ Soldaten.

Heroes of Might & Magic 2 (Strategiespiel mit Fantasyflair) und **Might & Magic 6** (Fortsetzung der bereits bekannten Serie)

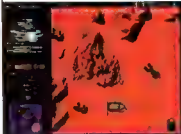
Titel:

Heroes of M & M 2 Oktober 1996
Might & Magic 6 nicht bekannt

Interplay Im Simulator der Sternenflotte

Ein Spiel (nicht nur) für Trekkers: **Star Fleet Academy** versetzt Sie in die Rolle einer jungen Kadetten, der sich bei zahlreichen Trainingsmissionen im Simulator behaupten muß, um schließlich Captain eines eigenen Schiffes zu werden. Der Clou: James T. Kirk, Chekov und Sulu treten als Lehrer auf.

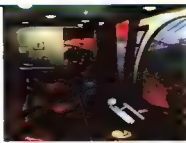
An Bord eines schwer bewaffneten Roboters schlagen Sie sich bei **Shattered Steel** durch 70 Missionen, die auf insgesamt drei Planeten verteilt sind. Um die 50 verschiedenen Gegner außer Gefecht zu setzen, stehen Ihnen 30 Waffensysteme zur Verfügung. Die Engine ist eine Mischung aus Voxel- und Polygongrafik und macht einen hervorragenden, schnellen Eindruck.



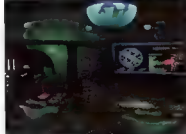
M.A.X. ist ein Strategiespiel, das in den Grundzügen an C & C erinnert.

Ein wenig an **Command & Conquer** erinnert **M.A.X.** (Mechanized Assault & Exploration), allerdings wird nicht in Echtzeit, sondern rundenweise gespielt. Ihre Aufgabe? Entscheiden Sie sich für einen von acht Clans und erobern Sie insgesamt 24 Welten.

Außerdem auf dem Programm: **Waterworld: The Quest for Dryland** (Action aus der Vogelperspektive), **Fragile Allegiance** (Weltraum-Strategie), **MDK** (Action, Preview PCG6/96), **Shadoan** (Int. Zeichentrickfilm), **Undermountain** (Rollenspiel), **Dragon Dice** (Fantasy-Strategie)



Als Kadett der Sternenflotte dürfen Sie bei **Star Fleet Academy** antreten.



Auf der Brücke müssen blitzschnelle Entscheidungen getroffen werden.

Termin:	
Fragile Allegiance	Dezember 1996
M.A.X.	September 1996
Shattered Steel	September 1996
Star Fleet Academy	Dezember 1996
Waterworld	September 1996

Activision

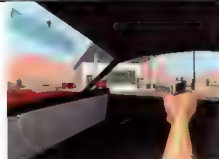
Sport der Zukunft: Hyperblade

Das Sportspiel **Hyperblade** verknüpft Elemente aus Fußball, Hockey und Eisschnelllauf. In einer virtuellen Arena treten zwölf Mannschaften, die aus je drei Spielern bestehen, gegeneinander an. Auf flinken Kufen gilt es in diesem Spiel, Tore zu erzielen. Problem: bei diesem Spiel ist jede Gehäufigkeit erlaubt, Fouls gibt es nicht. Activision setzte Full Motion Capturing ein, um die Bewegungsabläufe möglichst realistisch darzustellen.

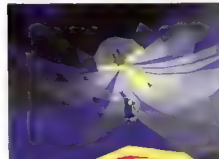


Dies ist die erste Studie von **Pitfall 3D**, das momentan von Activision entwickelt wird und 1997 erscheinen soll.

Im Auftrag der Kraftstoffindustrie sind Sie bei **Interstate '76** unterwegs. Sie klemmen sich hinter das Steuer eines schwer bewaffneten Vehikels (insgesamt stehen 25 zur Verfügung) und machen Jagd auf hinterlistige Gangs, die die Treibstoffvorräte zerstören möchten. Ort des Geschehens ist der Südwesten der Vereinigten Staaten von Amerika.



Bei **Interstate '76** begeben Sie sich auf die Jagd nach verrückten Benzin-Terroristen.



Hyperblade ist laut Activision die Sportart der Zukunft. Auf Kufen müssen Sie versuchen, Tore zu erzielen und die Gegner mit Haken und Ösen auszutricksen.

Hyperblade ist laut Activision die Sportart der Zukunft. Auf Kufen müssen Sie versuchen, Tore zu erzielen und die Gegner mit Haken und Ösen auszutricksen.

Weitere Neuankündigungen: **Blast Chamber** (Arcade-Action mit rotierendem Bildschirm), **The Elk Moon Murder** (Adventure im Stil von **SpyCraft**) und **Pitfall 3D** (der Klassiker aus der Ich-Perspektive)

Termin:	
Blast Chamber	Dezember 1996
Hyperblade	August 1996
Interstate '76	Oktober 1996
The Elk Moon Murder	Juni 1996

Sierra

Neue Spielidee: vom Jäger zum Gejagten



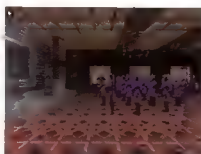
Hier wird nicht lange gefackelt: nur wer schnell reagiert, ist bei Hunter Hunted als Jäger bzw. Gejagter erfolgreich. Eine faszinierende Story.

Darauf haben Fans lange gewartet: Sierra verschafft Larry einen weiteren Auftritt in einem Adventure. Schlüpfriger Humor ist bei diesem Spiel natürlich Ehrensache.

Betrayal at Antara ist der direkte Nachfolger zu **Betrayal at Krondor**. Obwohl diesmal der erfolgreiche Bestseller-Autor Raymond E. Feist nicht zu einer Kooperation bereit war, weist das Spiel doch eine sehr dichte Story auf. Die Grafik macht nun aufgrund der höheren Auflösung einen wesentlich besseren Eindruck.

Eine faszinierende Spielidee steckt hinter **Hunter Hunted**. Sie können entweder die Rolle des Jägers (ein furchtloses, außerirdisches Wesen) oder des Gejagten (ein humanoider Straßenkämpfer namens Jake) übernehmen. Gespielt wird in einer 2D-Umgebung, die aber aufgrund der brillanten Grafik sehr imposant wirkt. Das Spiel umfaßt mehr als 50 Levels, in denen natürlich zahlreiche Power-Ups gefunden und benutzt werden können.

Sierras gelungener Messeauftritt wurde unterstützt durch: Cybergliadiators (Kampfsport mit Robotern), Civil War General (Strategiespiel um den Amerikanischen Bürgerkrieg), Lords of the Realm 2 (Strategiespiel im Mittelalter) und Birthright (AD&D-Rollenspiel)



Auch Sierra ist AD&D-Lizenznehmer. Birthright ist das erste Spiel einer neuen Rollenspielreihe.



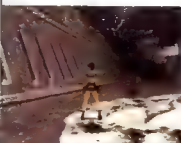
Betrayal at Antara ist der direkte Nachfolger zu **Betrayal at Krondor**. Leider ist die Story nicht von R. E. Feist.



Sierra hat Larry 7 ein Interface spendiert, mit dem sich jetzt rasend schnell die Locations wechseln lassen.

Eidos Interactive

Tomb Raider war das große Highlight



Tomb Raider bietet dem Spieler größtmögliche Bewegungsfreiheit.

Eidos Interactive setzt sich aus den Unternehmen Centregold und Dornak zusammen und hatte auf der E3 seinen ersten internationalen Auftritt. Bei diesem Debüt konnte vor allem **Tomb Raider** (sprich: Tuhm Reyder) überzeugen, in dem Sie die Rolle eines weiblichen Schatzsuchers übernehmen.

Die sensationelle Engine gibt dem Spieler eine riesige Bewegungsfreiheit, und die Animationen von Lara Croft - so der Name der Protagonistin - sind mehr als atemberaubend. Lara „Indy“ Croft kann artistische Salto schlagen und ihre Gegner mit zwei Schießseilen (John Woo läßt grüßen) auf's Korn nehmen.

Außerdem steht auf dem Programm: Olympic Summer Games (15 olympische Disziplinen), Olympic Soccer (olympisches Fußballturnier), Terracide (3D-Action im Weltall), Deathtrap Dungeon (3D-Rollenspiel nach einem Roman von Ian Livingstone)

Termin:

Olympic Soccer.....Juni 1996
Olympic Summer Games.....Juni 1996
Tomb Raider.....Dezember 1996

MAKE YOUR OWN MIX

Mach' Deinen PC zum Tonstudio!

Unbegrenzte Soundexperimente stehen Dir zur Verfügung



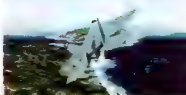
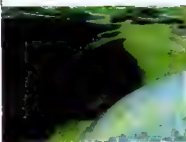
Mit allen Original Samples von Whigfield "Think Of You" und Natural Born Grooves "Groovebird"

Großer Remix-Wettbewerb
Der Sieger-Remix wird auf CD veröffentlicht
(Einsendeschluß ist der 30.09.96)
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

ZYX
Musikstudio Industriepark 35797 Metternberg
Telefon 06471/505-121 -122 -133 -172 -183
Fax 06471/505-188

NovaLogic

Flugsimulation ohne Voxel-Grafik



Comanche 3 verfügt über Voxel 2 (oben); F22 Lightning 2 (unten).

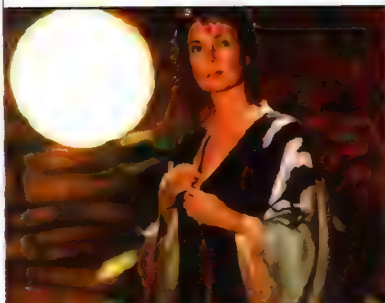
Neben Comanche 3 und Armored Fist 2 (siehe Seite 14) arbeitet NovaLogic an **F22 Lightning 2**, das nicht über die neue Grafik-Engine Voxel Space 2 verfügen wird. Stattdessen wird mit Polygonen und Texturen gearbeitet. Darüber hinaus wird die Flugsimulation verschiedene Grafik-Modi (bis 800x600) unterstützen und riesige 3D-Umgebungen zur Verfügung stellen.

Line:
F22 Lightning 2 ... Dezember 1996

Philips Media

Philips baut auf Serienstars im Thriller *Voyeur 2*.

Bewaffnet mit einer Video-Kamera müssen Sie auch bei *Voyeur 2* einen durchtriebenen Mörder stellen. Das Spiel besteht zum größten Teil aus Videosequenzen (insgesamt mehr als 80 Minuten!), in denen Serienstars wie David Groh (Melrose Place) und Dennis Weaver (Gunsmoke) auftreten.



Film oder Spiel? Nach gibt es von *Voyeur 2* nicht viel zu sehen. Die Videosequenzen sind jedoch von bestechender Qualität - auch schauspielerisch!

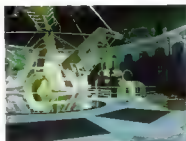
Mit Nihilist (3D-Aktionspiel im Weltall), Battle Slayer (Kampfsportspiel), Quintessential Art of Destruction (3D-Action mit Fraktal-Grafik) und Demon Driver (Action-Rennspiel) hat Philips Media bei fast jedem Genre einen Fuß in der Tür.

Line:
Battle Slayer November 1996
Demon Driver Oktober 1996
Down in the Dumps September 1996
Nihilist Oktober 1996
QAD Oktober 1996
Total Control Football Oktober 1996
Voyeur 2 Juli 1996

Warner Interactive

Experiment zur künstlichen Intelligenz

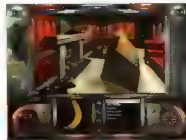
Bei *Ravage* müssen Sie einmal mehr die Erde vor Besuchern aus dem Weltall beschützen. Das reine Actionspiel überzeugt durch detaillierte Hintergrundgrafiken und angepaßte Schwierigkeitsgrade. Packend ist auch *Eradicator*, ein Actionspiel, in dem man von hinten auf seinen Charakter



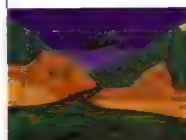
Ravage soll das Genre Arcade-Action zumindest in puncto Grafik revolutionieren.



Spiel oder Experiment: *Creatures* simuliert das Leben eines kleinen Wesens. Sehr interessante Idee!



Bei *Safecracker* übernehmen Sie die Rolle eines durchtriebenen Meisterdiebs.



Your Personal Amok ist eine Art *Command & Conquer* in 3D!

blickt; unglaubliche Explosionen und gerenderte Figuren heben das Spiel von der Konkurrenz ab. Der echte Überflieger war jedoch *Creatures*. Dieses „Spiel“ simuliert den Werdegang einer kleinen Kreatur und ist eigentlich mehr ein Versuch zum Thema „künstliche Intelligenz“. Zu Beginn benimmt sich das Wesen wie ein kleines Kind: es weiß einfach gar nichts! Das ändert sich im Laufe des Spiels bzw. muß sich ändern, denn wenn die Kreatur zum Beispiel nicht lernt, wie man Nahrung zu sich nimmt, wird es schon bald verderben. So weit muß man es aber als Spieler nicht kommen lassen, schließlich können Sie das kleine Männchen dressieren und ihm sogar ein paar Wörter beibringen. Das klingt jetzt ziemlich an den Haaren herbeigezogen, und wir glauben selbst nicht so recht an die Funktionsweise des Programms. Wir versuchen aber, bis zur nächsten Ausgabe mehr über dieses Produkt in Erfahrung zu bringen.

Außerdem von Warner: Assassin 2015 (Action-Adventure mit herausragender Grafik), Your Personal Amok (Command & Conquer in 3D!), Star Control 3 (Nachfolger des Klassikers), Safecracker (Panzerknackerspiel)

Line:
Assassin 2015 November 1996
Bubly 3D November 1996
Creatures September 1996
Eradicator Oktober 1996
FI September 1996
Ravage November 1996
Safecracker Juli 1996
Star Control 3 September 1996
Your Personal Amok September 1996
Z Juli 1996

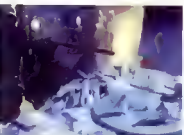
Virgin

Stars bei Toonstruck

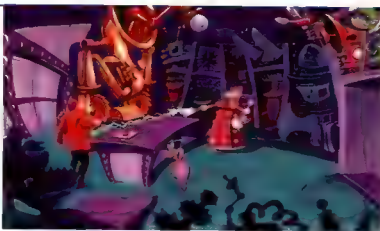
Bei **Toonstruck**, das viele Besucher der letzten E3 noch als Edutainment-Titel einstufen, handelt es sich mittlerweile um echtes Multi-Millionen-Dollar-Projekt. In dieser Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm spielt Christopher Lloyd (Zurück in die Zukunft)



NHL Powerplay Hockey überzeugt durch butterweiche Animationen.



Mini-Golf mit brillanter Grafik und abgefahrener Idee: Caddy Hack.



Chris Lloyd spielt die Hauptrolle im Comic-Adventure Toonstruck.

die Hauptrolle; außerdem werden die Stimmen von Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) und David Ogden Stiers (Mash) zu hören sein. Das Adventure scheint eine riesige Spieltiefe zu bieten, obwohl die Präsentation eher an den Kinofilm Roger Rabbit erinnert - ein interaktiver Spielfilm ist Toonstruck auf keinen Fall! Für Eishockey-Fans setzt Virgin das auf dem Sega Saturn sehr erfolgreiche NHL Powerplay Hockey um. Hohe künstliche Intelligenz und irrwitzige Kamerafahrten sollen dieses Sportspiel auszeichnen. Ein humorvolles Mini-golf-Spiel scheint **Caddy Hack: Haunted Miniature Golf** zu werden. Im großen und ganzen wird auf geheimnisvollen, gespenstigen Kursen gespielt, die vor allem durch die grafische Brillanz überzeugen können. Neuigkeiten über Lands of Lore 2 und Command & Conquer: Alarmstufe Rot lesen Sie im News-Bereich.

Außerdem von Virgin: Gridrunner (Geschicklichkeitsspiel), Galactic Mirage (Strategiespiel im Weltall)

Reihe:

Caddy Hack nicht bekannt
NHL Powerplay Hockey ... Juli 1996
Toonstruck November 1996

Ubi Soft

Rennspiel für MMX-Technologie

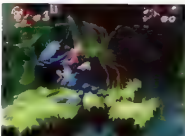
Mit **POD** stellte Ubi Soft das erste Spiel für Intels MMX-Technologie vor. Das futuristische Rennspiel überzeugt durch eine irre Geschwindigkeit bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Acht verschiedene Fahrzeuge und zwölf geraderte Rennstrecken sollen für stundenlangen Spielspaß sorgen. Das Veröffentlichungsdatum ist noch nicht bekannt, hängt es doch davon ab, wann Intel seine Motherboards mit MMX ausstattet. Darüber hinaus erscheint noch in diesem Jahr **Rayman 2**, das mit noch besseren Animationen und riesigen Figuren begeistern kann. Die ersten Grafiken lassen auf ein hervorragendes Jump & Run schließen. Rennspiel-Fans werden gebannt auf **Street Racer Deluxe** warten. Dieses nicht ganz ernstgemeinte Kart-Spektakel läßt sich auch zu vier an einem Rechner spielen (per Splitscreen-Modus).



POD wird als eines der ersten Spiele MMX von Intel unterstützen.



Street Racer kann auch zu viert an einem Rechner gespielt werden.



Rayman 2 überzeugt durch noch comic-mäßige Animationen.

Reihe:

POD nicht bekannt
Rayman 2 Dezember 1996
Street Racer Deluxe Dezember 1996

News

Interplay gründet zusammen mit MediaFour ein eigenes Filmstudio namens **Interplay Pictures**. Empire entwickelt ein Golfspiel mit einer revolutionären Engine. Der Name? **The Art of Golf**. Westwoods Command & Conquer wird als eines der ersten Spiele über **MPlayer**, einen momentan noch in Planung befindlichen Internet-Game-Server, zu spielen sein. Die Betreiberfirma MPoth kämpft derzeit noch mit den Geschwindigkeitsproblemen des Internet, man ist sich aber sicher, in absehbarer Zeit eine stoffliche Anzahl bekannter Spiele dort anbieten zu können. In Zusammenarbeit mit den Universal Cartoon Studios produziert Electronic Arts demnächst die ersten 13 Episoden einer **Wing Commander** Fernsehserie. Noch im Herbst dieses Jahres wird die Science Fiction-Serie im amerikanischen Fernsehen anlaufen. Für die Hauptrollen konnten die WC4-Stars Malcolm McDowell, Mark Hamill und Tom Wilson verpflichtet werden. Das Online-Adventure **The Realm** könnte eine ernsthafte Konkurrenz für Origins Ultima Online-Projekt werden. In exklusiver Zusammenarbeit mit dem Online-Anbieter AOL wird derzeit noch an einem Entwurf für ein Multiplayer-Spiel gearbeitet, das aus Adventure- und Rollenspielen besteht und Spielern rund um den Globus offensteht. Bereits für den Sommer wird die Beta-Testphase angepielt. Kostenfreier Online-Spaß mit Blizzard: In Blizzards neuem Actionadventure **Diablo** wird es eine Option geben, die den Spieler auf Knopfdruck mit Blizzards eigenem Battle Net-Spielerserver verbindet. Kostenlos darf jeder Käufer so lange gegen andere Diablo-Spieler antreten, wie er will. Da Battle Net bis jetzt nur in den USA zu erreichen ist, sollten sich deutsche Diablo-Käufer von dieser Multiplayer-Option zunächst fernhalten (Telefonkontakt!). MTV "erfindet" neues Spielgenre: Mit **Slamscape** will der Musiksender MTV im Winterquartal 96/97 das neue Spielgenre "Music Games" im Markt etablieren. Slamscape, das von Viacom New Media programmiert wird, soll Action, gute 3D-Grafik und heiße Rockmusik zu einer Einheit werden lassen.

Sega Automatenumsetzungen

Sega zeigte neben Virtua Fighter PC (siehe Seite 36) die ersten Versionen von **Daytona USA** und **Virtua Cop**, das auf dem PC wahrscheinlich **Virtua City PD** heißen wird. Beide Spiele benötigen noch eine Grafikbeschleunigerkarte, jedoch ist aufgrund von Virtua Fighter PC anzunehmen, daß auch diese Automaten-



Virtua Cop wird für den PC unter dem Titel Virtua City PD auf den Markt kommen.

konvertierungen ohne teure Zusatzhardware in exzellenter Qualität für den PC erscheinen werden. Bis Ende des Jahres werden außerdem **Sega Rally** (Rennspiel) und **Manx TT** (Motorsportspiel) auf den Markt kommen.



Daytona USA liefert erstaunlich rund - allerdings nur mit einer Edge 3D-Karte.



Ende des Jahres sollen Daytona und Sega Rally für konventionelle PCs erscheinen.

Außerdem erscheinen Spiele: **Sonic PC** (der Klassiker unter den Jump & Runs), **Baku Baku** (Geschicklichkeitsspiel), **Bug!** (3D-Jump & Run), **World Series Baseball** (Sportspiel)

Konvertierungen folgender Mega Drive-

Termin:	
Baku Baku	September 1996
Bug!	September 1996
Daytona USA	Dezember 1996
Manx TT	Januar 1997
Sega Rally	Januar 1997
Sonic PC	September 1996
Virtua City PD	Dezember 1996
Virtua Fighter PC	September 1996
World Series Baseball	September 1996

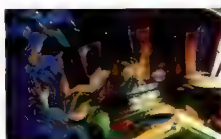
Gametek

Starke Adventures

Ein echtes Grafik-Adventure im klassischen Stil erwartet uns mit **Alien Incident**. Die faszinierende Story rund um Außerirdische und Halloween wird unterstützt durch gerenderte Animationssequenzen und ein kinderleichtes Benutzerinterface. Ebenfalls beeindruckend konnte **Abduction**, ein Grafik-Adventure mit interessanter Hintergrundgeschichte. Als gestrandeter Pilot müssen Sie sich auf einem fremden Planeten durchschlagen und dabei Puzzles in über 100 Locations lösen.



Sowohl bei Abduction (oben) als auch bei Alien Incident (unten) handelt es sich...



...um Grafik-Adventures im klassischen Stil. Alien Incident verbindet Grusel- und Science Fiction-Elemente.



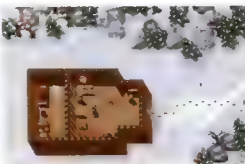
Durch die hohe Farbtiefe hebt sich Surface Tension von den Mitbewerbern ab. Übrigens: das Spiel wird von Compro Games, einem israelischen Team, entwickelt.

Termin:	
Abduction	März 1997
Alien Incident	Juni 1996
Net: Zone	September 1996
Soul Hunt	November 1996
Surface Tension	September 1996

Sir-Tech

Multiplayer für Jagged Alliance

Der Nachfolger zu **Jagged Alliance** trägt den Untertitel „Deadly Games“ und wird die Konkurrenz mit buchstäblich „mörderischen Features“ schockieren: Multiplayer-Modus (vier Spieler über Netzwerk, zwei Spieler über Modem), neue Waffen, neue Levels und bis zu 32 Computergegner werden durch einen kinderleichten Szenario-Editor ergänzt. Grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts verändert, lediglich neue Zwischensequenzen sind hinzugekommen.

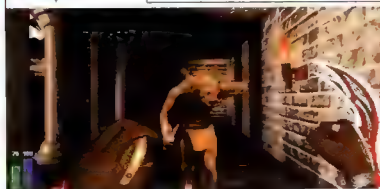


Jagged Alliance: Deadly Games ist eine stark verbesserte Version des Vorgängers.

Mit **Nemesis** steht Ende des Jahres ein Adventure auf dem Programm, das auf der überaus beliebten Rollenspielserie „Wizards“ basiert.

Gespielt wird aus der Ich-Perspektive.

Termin:	
Jagged Alliance: Deadly Games	nicht bekannt
Nemesis: Wizards Adventure	nicht bekannt



Nemesis: A Wizardry Adventure baut auf die bekannte Fantasy-Serie auf.

Psygnosis

Discworld 2 mit neuer Grafik-Engine

Eine echte Gruselstory steckt hinter **Zombierville**. Sie schlüpfen in die Rolle eines rasenden Reporters, den es nur aus Zufall in eine mysteriöse Kleinstadt verschlägt, er gerät in die Fänge einer okkulten Gemeinde. Das Adventure zeichnet sich vor allem durch eine sehr düstere Atmosphäre aus.

Die Stadt der verlorenen Kinder ist eine Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms. In der Rolle eines zehnjährigen Knaben müssen Sie sich durch das Leben schlagen. 20 Charaktere, 100 gerechnete Hintergrundgrafiken und eine überragende Storyline machen das Spiel wohl zu einem potentiellen Hit.

Mit einer neuen Grafik-Engine wartet **Discworld 2** auf. Mehr als 20.000 Animationszeichnungen machen das Adventure fast schon zu einem Zeichentrickfilm. Diesmal mit von der Partie ist Arne Elsholz, die deutsche Synchostimme von Eric Idle (Monty Python)!

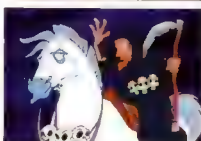
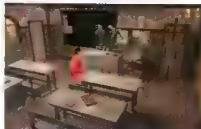
Außerdem von Psygnosis: **Ecstasia 2** (Nachfolger des Ellipsen-Adventures), **Alpha-storm** (3D-Action), **Athanor** (Fantasy-Adventure mit 200 Locations), **The Island of Dr. Moreau** (phantastisches Adventure), **De-struction Derby 2** (der zweite Teil), **The Fallen** (Endzeit-Action-Adventure), **Monster Truck Rally** (Truck-Spektakel), **Tenka** (3D-Action), **WipEout XL** (neue Auflage), **Blue Ice** (Adventure im Stil von **Myst**)



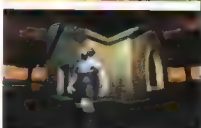
Mystisch: das Adventure Blue Ice!



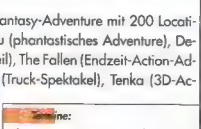
Die Stadt der verlorenen Kinder bietet atemberaubende Rendergrafiken.



Discworld 2 kann mit einer völlig neuen Grafik-Engine aufwarten.



Armee der Finsternis: in Zombierville werden Sie von „lebenden Toten“ an der harten Reporter-Arbeit gehindert.



Athanor	Februar 1997
De-struction Derby 2	November 1996
Discworld 2	Dezember 1996
Ecstasia 2	Februar 1997
Island of Dr. Moreau	Dezember 1996
Monster Truck Rally	Oktober 1996
Stadt der verl. Kinder	Dezember 1996
Tenka	Dezember 1996
The Fallen	Dezember 1996
WipEout XL	September 1996
Zombierville	Oktober 1996



CD-ROM

1942 Pacific Air War Gold/DV	39,95	Manic Karts	DA	39,95
5th Musketeer	79,95	Master of Orion 2	DV	84,95
Abuse	69,95	Master of Orion 2 Special	DV	79,95
AH-64 Longbow	85,95	Nascar Racing	DV	29,95
Alone in the Dark 1	3 DV	Navy Strike	DV	94,95
Albion	85,95	NBA Live 96	DV	78,95
ATI US (X-Fighters)	DV	Need for Speed	DV	78,95
Bad Mojo	78,95	NHL Hockey 95	DA	29,95
Baldies	DV	NHL Hockey 96	DV	78,95
Battle Cruiser 3000AD	DV	Normality Inc.	DV	74,95
Battle Isle 3	DV	Panzer General 2	DA	75,95
		Phantasmagoria	DV	99,95
		Pole Position	DV	89,95

Dungeon Keeper DV 77,95

Battle Race	DA	68,95	Police Quest SWAT	DV	79,95
Bermuda Syndrome	DA	85,95	Rätsel des Master Lu	DV	69,95
Bliefuß (Screamers)	DA	59,95	Red Ghost	DV	79,95
Burning Steel 4	DV	71,95	Rebels Assault 2	DV	89,95
Cassio 2	DV	79,95	Return Fire Win 95	DV	78,95
Corban Disaster	DV	74,95	RIPPER	DV	78,95
Chewy-Flucht von F5	DV	75,95	RIT Samstag Nacht	DV	49,95
Civilization 2	DV	78,95	Sao Legende	DV	79,95
Command & Conquer	DA	89,95	Shannara	DV	69,95
Com.&Conq.VGA Win 95	DA	84,95	Shellshock	DV	78,95
Com.&Conq. Mission CD	DA	34,95	Silent Hunter	DV	69,95
Conquest of the New World	DA	84,95	Silent Thunder	DA	79,95
Creature Shock	DV	39,95	Simon 2 - the T-Shirt	DV	68,95
Cruiser - No Remorse	DV	79,95	Space Bucks	DV	69,95
Cyberia 2	DV	69,95	Space Hulk Win95	DA	78,95
Cybermage	DV	78,95	Speed Haste	DV	35,95
Cyber Judas	EV	84,95	Spycraft	DV	78,95
Daggerfall	DV	78,95	Star Trek-Deep Space 9 DA		77,95
Das schwarze Auge 3	DV	79,95	Star Trek-Deep Space 9 DV		i Vario
Delcon 3	DV	78,95			
Descent 2	DA	78,95			
Destruction Derby	DA	89,95			
Die Fugger 2	DV	79,95			
Die Siedler	DV	39,95			
Die Siedler 2	DV	68,95			
Discworld 4	DV	78,95			
Duke Nukem 3D	DA	79,95			
Dungeon Keeper	DV	77,95			
Earthquake 2 - Skylander	DA	69,95			
Earthworm Jim (Win95)	DV	69,95			
Earthworm Jim 1 & 2	DV	68,95			
Ecco the Dolphin	DV	56,95			
EF 2000 (TFX)	DA	84,95			
ESPN Extreme Games DA		58,95			
F1 Grand Prix 1	DV	39,95			
F1 Grand Prix 2	DV	94,95			
F1 Manager 96	DV	69,95			
Fade to Black	DV	39,95			
Fast Attack	DV	64,95			
FIFA Soccer	DV	29,95			
FIFA Soccer 96	DV	78,95			

Duke Nukem 3D DA 79,95

Flip Out	DA	39,95	Star Trek Final Unity	DV	73,95
Gabriel Knight 2	DV	84,95	Steel Panthers	DV	75,95
Gene Wars	DV	78,95	T.O.R.M.	DA	78,95
Grand Prix Manager	DA	84,95	Stonewall	DV	99,95
Hard Ball 5	DA	78,95	SU-22 Sabotage Win95	DV	69,95
Harold	DV	78,95	Syndicate Plus	DV	39,95
Hi - Ocelina	DV	39,95	Syndicate Wars	DV	78,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95	System Shock	DV	39,95
Jagged Alliance	DV	39,95	T-MEK	DA	79,95
Kings Quest 7	DV	39,95	Teamchief	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	29,95	Terminator Future Shock	DV	78,95
MAG	DV	73,95	Terra Nova	DA	77,95
Magic Carpet Plus	DV	29,95	The D'g	DV	78,95
Magic the Gathering DV		84,95	This means War (Win95)	DV	85,95
			Thunderhawk 2	DV	99,95
			TILT	DA	59,95
			Top Gun-Fire at Will	DV	78,95
			Torin's Passage	DV	84,95
			Track Attack	DV	71,95
			Urban Runner	DV	84,95
			US Navy Fighters Gold	DV	85,95
			Virtual Snooker	DA	84,95
			Warcraft 2	DV	79,95
			Warcraft 2 Mission	DV	79,95
			Wannamaker D'g Rette	DV	69,95
			Wannamaker-Dark Crusader	DV	66,95
			W. Grotzky AI Stars	DA	72,95
			W. Grotzky Compilation	DA	79,95
			Wing Armada	DA	29,95
			Wing Commander 3	DV	78,95
			Wing Commander 4	DV	99,95
			Witchoven II	EV	69,95
			Worms	DV	84,95
			Worms Reinforcements	DV	39,95
			Z	DV	69,95
			Zork Nemesis	DV	79,95
			MS Sidearm Pro	DV	99,95
			Wingman Extreme	DV	99,95
			Wyndmaster T2	DA	249,95

Versandkosten: Wochenenda 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartegebühr) • Vorkasse 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamix soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ebingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Hw.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kosterpachschale von 25, DM. Ink. Writen • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Laderpreise können variieren

Ocean

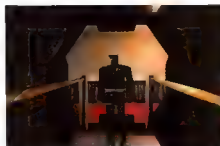
Filmumsetzung von
Mission: Impossible

Nicht ganz pünktlich zum Kinostart in Amerika, aber immerhin noch vor Ende des Jahres wird **Mission: Impossible** (neuer Film mit Tom Cruise) erscheinen. In diesem spannenden Agentenspiel wird aus der Ich-Perspektive gespielt, zahlreiche Aufträge müssen erfüllt werden. Natürlich stehen dazu die üblichen Spionage-Gimmicks zur Verfügung und neben satter Action, gibt es auch viele Puzzles und knifflige Problemstellungen. Um zwei echte Action-Knüller handelt es sich bei **Tunnel B1** und **Viper**. Beide Spiele werden vom deutschen Unternehmen Neon Software (Mr. Nutz, Mega Drive) entwickelt, aber von Ocean vertrieben. Exzellente Grafik und hohe Spielbarkeit sollen diese Titel auszeichnen.

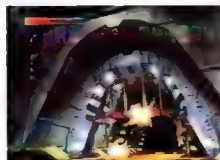
Außerdem von Ocean: **EF2000 Head to Head** (Multiplayerversion der bekannten Flugsimulation), **World Rally Fever** (Kart-Rennspiel von Team 17), **Dawn of Darkness** (Action für 3D-Blaster)



Aus der Ich-Perspektive schlagen Sie sich bei **Mission: Impossible** durch das...



...Agentenleben. Grafisch ist die erste Version noch nicht besonders aufregend.



Tunnel B1 verspricht Arcade-Action vom Feinsten - auch in puncto Präsentation.



Genauso wie **Tunnel B1** wird auch **Viper** vom deutschen Team Neon entwickelt.

Mission: Impossible		Oktober 1996
Tunnel B1		Dezember 1996
Viper		November 1996

MicroProse

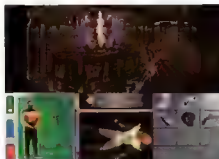
Sightseeing in San Francisco mit Vette

Eine nette Idee steckt hinter **Vette: San Francisco Thrills**. Bei diesem Spiel klemmen Sie sich hinter das Steuer einer Corvette und beteiligen sich an einer Schnitzeljagd rund um San Francisco. Alle Gebäude und Sehenswürdigkeiten



Höhere Auflösung und ein Multiplayer-Modus sind die wichtigsten Neuerungen von EAW.

wurden realistisch nachgebildet, so daß man das Spiel auch als kleine Sightseeing Tour nutzen kann. Neues von **Star Trek**. Die Umsetzung des Films *Generations* wird kein Adventure im klassischen Stil, sondern eher ein 3D-Action-Adventure, in dem viel mit Laser und Tricorder gearbeitet werden muß. Eine weitere Flugsimulation steht mit **European Air War** auf dem Programm. Der Nachfolger zur 1942: Pacific Air War beinhaltet stark verbesserte Grafik und einen Netzwerk-Modus.



Star Trek: Generations wird eine Mischung aus Action- und Adventure-Game.



Bei der Schnitzeljagd **Vette** hat MicroProse **San Francisco** realistisch nachgebildet.

Weiterhin erscheinen von MicroProse: X-Com: Apocalypse (Nachfolger zu UFO), Master of Orion 2 (Eroberung des Weltalls), Falcon 4.0 (Klassiker in Neuauflage), Magic the Gathering (Kartenspiel)		
European Air War		November 1996
Star Trek: Generations		Dezember 1996
Vette		nicht bekannt
X-Com: Apocalypse		nicht bekannt

Schocker: Chris Roberts verläßt Origin

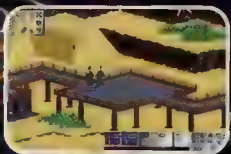
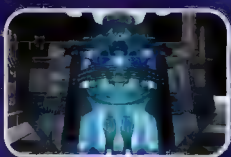
Wie wir kurz vor Redaktionsschluß erfahren, hat Chris Roberts, der Schöpfer und Designer der Wing Commander-Serie, seinen bisherigen Brötchengeber Origin Systems, eine hundertprozentige Tochter von Electronic Arts, mit sofortiger Wirkung verlassen. Der 27-jährige Brite plant, ein eigenes Software-Entwicklungsunternehmen zu gründen. Interne Quellen bei Origin gaben gegenüber PC Games bekannt, daß die Trennung in einem freundlichen Einvernehmen stattfand und schließen nicht aus, daß Roberts's neue Firma auch als Entwickler für Origin tätig werden könnte. Diese Angaben wurden später von Pressesprecherin Theresa Potts bestätigt.

Eigene Recherchen ergaben folgende Ergebnisse: Roberts, dessen Vertrag im Mai ablief, konnte sich mit EA nicht über neue Konditionen einigen. Offensichtlich waren seine Forderungen (nach Ansicht von EA) überhöht. Die Wing Commander-Serie wird mit Sicherheit fortgesetzt, da die Rechte bei Origin liegen. Nachfolger im Regiestuhl wird der bisherige Produzent Mark Day, dessen Job wiederum von Co-Produzent Adam Foshko übernommen wird. Day und Foshko verfügen beide über langjährige Erfahrung im Filmgeschäft und waren am Erfolg von Wing Commander 3 und 4 maßgeblich beteiligt.

TOTAL MANIA

Die Menschheit hatte
keine Zukunft...

bis heute.



pc cd rom

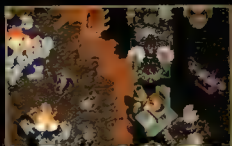
DOMARK

<http://www.domark.com>

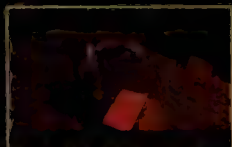


WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL



2 x 12 NEUE SZENARIEN



NEUE HELDENFIGUREN



50 MEHRSPIELER-KARTEN



NEUE 3D-ANIMATIONEN

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner'zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals.

BEHÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

EXPANSION SET



Im exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Virtua Fighter PC

Enter the Drag



Anspruchsvolle Kampfsportspiele für den PC haben fast schon Seltenheitswert. Der Grund? Fast alle Publisher sind der Meinung, daß asiatische Kampfkunst nur mit teuren Beschleunigerkarten über den Monitor flimmern kann.

macht aber Grafikbeschleuniger nicht zur Voraussetzung, d. h. alle Spiele sind auch ohne teure Zusatzhardware lauffähig!

Perfekte Mischung

Virtua Fighter PC ist eine Mischung aus Virtua Fighter, Virtua Fighter Remix und Virtua Fighter 2. Etwas kompliziert, doch der Grund ist naheliegend: die Programmierer haben einfach versucht, die besten Elemente aus allen drei Spielen für die PC-Version zu kombinieren.

Für die fröhliche Prügelei stehen acht Charaktere zur Verfügung, mit denen man entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Widersacher antritt. Dabei kann in verschiedenen Modi gekämpft werden. Im

Sega will dieses Vorurteil gegenüber dem PC nun endgültig aus der Welt schaffen. Mit Virtua Fighter macht das japanische Unternehmen den Anfang. Weitere Konvertierungen wie Panzer Dragoon, Bug, Sonic 3, Sonic & Knuckles erscheinen aber noch vor Ende des Jahres, genauso wie die Spielhallen-Klassiker Daytona USA, Sega Rally und Virtua Cop! Der Clou: Sega konzentriert sich zwar auf Windows 95 und Pentium-Prozessoren,



Fast schon ein „Interaktiver Lehrgang“ in Budo-Sportarten. Alle Kämpfer in Virtua Fighter bewegen sich absolut lebensecht. Alle Proportionen und...

on



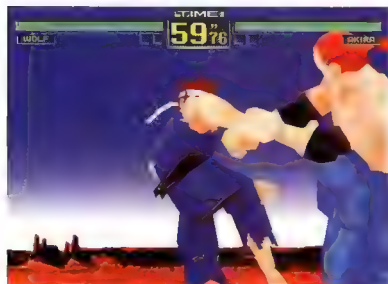
An den Texturen erkennt man, das Virtua Fighter PC keine Umsetzung von Virtua Fighter 1 ist, sondern der verbesserten Version „Remix“ entspricht.

Arcade Mode treffen Sie auf die übrigen sieben Helden, hier zählt nur das blanke Überleben. Als Belohnung winkt eine Bonusstage, in der man sich gegen Dural (eine Kämpferin, die ALLE Special Moves beherrscht) durchsetzen muß. Der Ranking Mode hat zwar nahezu den gleichen Spielinhalt, allerdings bewertet der Computer hier die Leistung des Spielers, indem er Punkte für angewandte Special Moves verteilt. Im Team

Battle Mode treten zwei Mannschaften (mit je drei oder fünf Mitgliedern) gegeneinander an; das zweite Team kann entweder vom Computer oder von einem menschlichen Mitspieler übernommen werden.

Schlagabtausch

Virtua Fighter konnte sowohl in der Spielhalle als auch auf dem Saturn vor allem durch die überlegene Spielbarkeit



...Bewegungsabläufe könnten aus einem Karate- oder Kung Fu-Lehrbuch stammen. Ein realistischer Kampfsport-Spiel war noch nie zuvor zu sehen.

King of the Ring

Yu Suzuki ist in seinem Heimatland fast schon eine Art Legende. Der 37-jährige Japaner begann seine Karriere bei Sega am 1. April 1983. Nur zwei Jahre später erschien sein erstes Spiel „Hang On“, das als Klassiker auch heutzutage noch in vielen Spielhallen zu finden ist. Obwohl Suzuki als Meister seines Fachs gilt, kann er sich auch in der Zukunft nicht vorstellen, die Automatenentwicklung zu verlassen, um sich einem Heimsystem zu widmen: „Wir sind hier mit High-Performance-Hardware und dem besten Equipment verwöhnt worden. Die Spiele, die wir produzieren, unterliegen einfach nicht so vielen Beschränkungen. Aus diesem Grund möchte ich nicht so gerne Spiele für den Heimbereich entwickeln.“



Yu Suzuki, der geistige Vater von Virtua Fighter, achtet bei seinen Spielen stets auf herausragendes Gameplay: „Ich lege sehr viel Wert auf den technischen Eindruck, den ein Spiel hinterläßt. Letztlich wird der Erfolg eines Spiels aber davon bestimmt, wie viel Spaß es macht.“

July 1985

Hang On wird nach wenigen Monaten zum Klassiker unter den Motorradspielen.

Dezember 1985

Yu Suzuki beendet die Arbeit am rasanten 3D-Actionspiel Space Harrier. Out Run sorgt für Furore und wurde schließlich für alle Systeme konvertiert.

July 1987

Afterburner wurde der Sommerhit in den Spielhallen. Für Heimsysteme eher mäßig.

August 1988

Das Buggy-Rennspiel Power-Drift schlägt nicht so ein wie die vorangegangenen Titel.

Mai 1990

G-LoC überzeugt durch schnelles 360°-Scrolling, wird allerdings nicht der große Erfolg.

November 1990

Schnelle Umdrehungen machen R-360 zu einem echten Dauerbrenner in den Spielhallen.

July 1992

Nach weiteren zwei Jahren Durststrecke erscheint das Polygon-Rennspiel Virtua Racing.

Dezember 1993

Die Revolution im Prügelspielsbereich: Virtua Fighter erobert die Herzen aller Fans im Sturm.

April 1994

Jetzt geht's Schlag auf Schlag: Daytona USA wird als das beste Rennspiel gehandelt.

August 1994

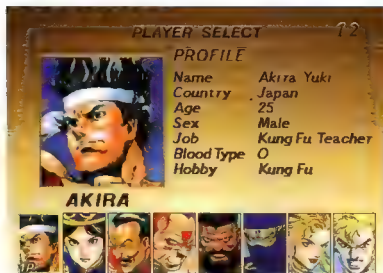
Ein Ballerspiel mit Gegnern aus Polygonen? Virtua Cop zeigt der Konkurrenz, wie's geht.

Dezember 1994

Virtua Fighter 2 stellt seinen Vorgänger noch einmal in den Schatten. Die Referenz!

Sommer 1995

Virtua Cop 2 verwendet nun eine ähnlich beeindruckende Technik wie Virtua Fighter 2.



Alle Fighter im Überblick: Jeder Kämpfer hat eigene Spezialtechniken, kann verschieden viele Treffer einstecken und schlägt unterschiedlich hart zu.

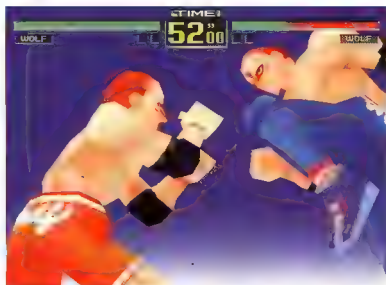
überzeugen. Jedem Charakter stehen mehr als 20 Schläge zur Verfügung, die mit relativ einfachen Tastenkombinationen ausführbar sind. Bemerkenswert ist die Möglichkeit, daß man auf jeden, wirklich jeden Schlag oder Fußtritt reagieren kann. Nichts bleibt bei Virtua Fighter PC dem Zufall überlassen. Ob ein Schlag nach oben oder nach unten geht, läßt sich schon im Ansatz erkennen. Von einem „hirnlosen“ Prügelspiel kann bei Virtua Fighter PC also nicht die Rede sein - vielmehr handelt es sich um ein spannendes Actionspiel mit vielen Aktions- und Reaktionselementen. Aufgrund der en masse vorhandenen Special Moves kann man sich zum Beispiel „kleine“ Taktiken zu-rechnen.



Herausragende Animation

Bei der uns vorliegenden Beta-Version konnte aber nicht nur das herausragende Gameplay,

„Wir konzentrieren uns voll auf Windows 95 und Pentium-Prozessoren, um die Spielhallen-Klassiker möglichst identisch umzusetzen“, meint Torsten Oppermann, Marketing Manager Sega Deutschland.



Da manche Charaktere besser zu steuern sind als andere, ist nur dies ein wirklich faires Kräftemessen: der Kampf mit zweimal demselben Fighter.

sondern auch die grafische Umsetzung überzeugen. Eines darf aber bei aller Begeisterung jedoch nicht vergessen werden: unter einem Pentium spielt sich überhaupt nichts ab, bei einem Pentium 90 muß nur noch auf winzige Details (Bodenbeschaffenheit) verzichtet werden und erst ab einem Pentium 133 kann man Virtua Fighter PC richtig genießen. Dann huschen die Kämpfer aber so lebensecht und flüssig über den Bildschirm, wie man es noch nie zuvor gesehen hat: realistischer kann man menschliche Bewegungsabläufe in einem Computerspiel nicht darstellen. Ein weiterer Pluspunkt: die detaillierten Tex-

turen sitzen immer richtig, rutschen also nicht von den Polygon-Kriegern, wie man es von anderen Spielen dieser Art durchaus gewohnt ist. Atemberaubend sind auch die blitz-schnellen Kamerafahrten, die das Spielgeschehen immer perfekt einfangen und aus dem Kampfgetümmel nur herauszoomen, sobald sich die beiden Kontrahenten voneinander entfernen. Sollte man während den spannenden Auseinandersetzungen einmal Zeit finden, auf die unmittelbare Umgebung zu achten, so erkennt man plötzlich, daß es sich um wunderschöne Arenen mit detaillierten und farblich perfekt abgestimmten Hinter-



Anders als bei manch anderen Beat 'em Ups gibt es bei Virtua Fighter keine Splatter-Szenen und Blutfontänen - auch nicht in einem versteckten Modus.



Beindruckende Kamerafahrten. Das Kampfgeschehen bleibt im Mittelpunkt.

grundgrafiken. Richtig zur Geltung kommt die ausgezeichnete Engine aber erst, sobald nach einem Kampf die Zeitlupe eingeblendet wird. Jetzt wird näher herangezoomt, und man sieht die letzten Schlagkombinationen noch einmal in verlangsamer Geschwindigkeit, so daß Fehler noch einmal genau analysiert werden können.

Abgerundet wird der mehr als positive Gesamteindruck von den extrem realistischen Kampfschreien und den Musikstücken, die als Audioclip vorliegen.

Fazit

Sega beweist eindrucksvoll, daß Kampfsportspiele auch am PC durch technische Feinheiten und hohe Spielbarkeit begeistern können. Wenn alles glatteht, sollten wir schon im Juli den „Meister aller Klassen“ in Händen halten.

Oliver Menne ■



Detaillierte Auflösung



Auflösung: SVGA (640x480)

Model Texture: On

Stage Texture: On

Für diesen Modus benötigen Sie schon einen Pentium 133 mit exzellenter Grafikkarte.



Auflösung: SVGA (640x480)

Model Texture: On

Stage Texture: Off

Wenn Sie den Boden weglassen, genügt ein Pentium 90. Trotzdem ruckelt's ein wenig.



Auflösung: SVGA (640x480)

Model Texture: Off

Stage Texture: Off

Ohne Texturen ruckelt's beim Pentium 75, auf dem Pentium 90 läuft VFPC einwandfrei.



Auflösung: VGA (320x200)

Model Texture: On

Stage Texture: Off

Perfekt auf allen Systemen (auch auf dem Pentium 75), aber leider nicht so schön.



Weg mit ihm! Sie sollten Akiras Betspiel folgen und schnell zu Ihrem PC laufen. Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie eine voll spielbare Demoversion von Virtua Fighter PC. Einen Pentium sollten Sie allerdings besitzen...



✱ MULTIPLAYER-SPANNUNG BEIM ERKUNDEN VON DUNGEONS MIT- UND GEGENEINANDER

✱ SPIELEN SIE DIREKT ÜBER DAS INTERNET

✱ ZUFALLSGENERIERTE UNTERWELT-LABYRINTH IN BESTECHENDER SVGA-GRAFIK

✱ SPEZIELL FÜR WINDOWS 95 ENTWICKELT

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO

ERHÄLTlich IM SOMMER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Alle Rechte vorbehalten.
©1998 Blizzard Entertainment.

The Making of Hardline

Apokalypse Now



Stirb langsam, Terminator 2, Aliens, Total Recall, Blade Runner, Judge Dredd und ein Dutzend James Bond-Movies - die Liste der cineastischen Vorbilder für Hardline ist lang und prominent. Mit professionellen Schauspielern, filmreifen Special Effects und einem millionenschweren Budget peilen Virgin und Cryo neue Qualitäts-Standards bei actionorientierten Interactive Movies an.

Kann Wing Commander 4 in Sachen Kino-Feeling einpacken? PC Games informiert Sie über die Details des interaktiven Amoklaufs.

Trucks donnern durch Betonwände, ein Kampfhubschrauber crasht in die Glasfront eines Wolkenkratzers, ganze Lagerhallen gehen in Flammen auf - Hardline läßt erst gar keine Zweifel über das Genre aufkommen. Die dazugehörige Story, die schon vor über drei Jahren entstanden ist, wurde inzwischen zum Teil von der Realität eingeholt. 1998 tritt eine Sekte in Erscheinung, deren Mitglieder unter Führung ihres Gottes „The Deck“ eine neue Weltordnung für das dritte Jahrtausend anstreben. Nachdem Polizei und Armee ausgeschaltet sind, haben die fanatischen Kämpfer leichtes Spiel. Hubschrauber-Pilot Ted wird unfreiwilligerweise in diesen blutigen Krieg hineingezogen, als die Sekte mal eben seinen fliegenden Untersatz in die Luft jagt. Zusammen mit einem Trupp Freischärler nimmt er den Kampf gegen die übermächtige Bedrohung auf.

Feuer frei

Hardline ist im Grunde eine Mischung aus Cyberia 2 und dem Sortiment von American Laser Games. Aus der Ich-Perspektive

von Hauptdarsteller Ted können Sie die Umgebung unter die Lupe nehmen und sich in den engen Korridoren vorantasten. Anfangs sind Sie noch unbewaffnet, entdecken aber bald eine Pistole, die Ihnen in den darauffolgenden Minuten das Überleben ermöglicht. Im weiteren Verlauf findet man immer wieder neue, originelle Waffen und Munition, die man im Inventory verstaut. Als Fadenkreuz fungiert der Mauscursor; mit der linken und rechten Maustaste lösen Sie die jeweils aktivierten Waffen aus (Laser-Gewehre, Raketenwerfer, Shotguns, Bomben uvm.). Wie bleibhaltig die Luft in diesem Spiel ist, merken Sie schon in einer der ersten Szenen, als Sie beim Belauschen einer geheimen Konferenz der Sekte von einem aufmerksamen Wachposten aufgestöbert werden. Zwischendurch lockern überschaubare, aber dennoch diffizile Puzzles das nervenaufreibende Katz-und-Maus-Spiel auf. Gegenstände können mitgenommen und an anderer Stelle mit Objekten kombiniert werden. Auf diese Weise lassen sich Türen öffnen und mysteriöse Codes entschlüsseln.

Die Macher

Sid Meier, Al Lowe und Robert Williams sollten sich warm anziehen - der ehrgeizige Nachwuchs macht der alten Garde der Computerspiel-Branche massive Konkurrenz. Beispielsweise gefällig? Nic Mathieu und Gregoire Glachant (beide Jahrgang '77) begannen vor drei Jahren mit der Produktion von Hardline - da waren die beiden gerade mal 16 Jahre alt. Was die Jung-Programmierer mit einem Nichts an Etat und Equipment aus ihren Kisten zauberten, hat die Cryo-Bosse offensichtlich derart beeindruckt, daß sie für dieses Projekt eine siebenstelligen Dollar-Summe lockermachten.





Use Your Illusion

Verblüffend: Die schwächlichen Dreharbeiten, die zum Teil an realen „Sets“ stattfanden, waren alles andere als eine Materialschlacht. Ein Großteil der Szenen wurde im bekannten Blue Box-Verfahren abgedreht, was den Schauspielern einiges an Vorstellungsvermögen abverlangte. Wenn Sie einen Söldner aus einem eben gelandeten Helikopter springen sehen, dann hüpfte der Darsteller in Wirklichkeit von einem Podest gleicher Höhe. Der Hubschrauber selbst wurde als dreidimensionales Modell am Bildschirm kreiert, mit photorealistischen Texturen ausgestattet, animiert und schließlich in die Szene montiert. Und nicht nur das: nahezu alles, was im fertigen Spiel für die Atmosphäre und die „Glaubwürdigkeit“ einer Szene zuständig ist, haben die Cryo-Gratiker am Computer dazugebracht. Schattierungen, Spiegelungen, Rauchschwaden, Explosionen, berstende Mauern – die Illusion wirkt absolut perfekt. Damit sich eine vormals unspektakuläre weiße Wand in ein schweres Eisen-Rolltor verwandelt, ist trotz des Einsatzes eines speziellen Software-Paketes (das übrigens auch die optischen Spielereien in Kino-Hits wie „Forrest Gump“ und „Mrs. Doubtfire“ ermöglichte) eine Menge Handarbeit nötig – ganze neun Monate war das Team allein mit dem Special Effects beschäftigt.

Unser erster Eindruck

Bei Hardline geht wirklich die Post ab: Cryo inszeniert auf

Während Ihrer Hardline-Odyssee wechselt des öfteren der Blickwinkel: Bei den Cut-Scenes wird das Geschehen meist aus der Totalen gezeigt (links). Für die Arcade-Action-Sequenzen bietet sich hingegen die Ich-Perspektive an (unten).



dem Monitor einen waschechten Action-Film mit den genretypischen Ingredienzen – Story und Wirkung unterscheiden sich de facto kaum von einer Hollywood-Produktion. Mit Stallone, Willis oder van Damme in der Hauptrolle hätte ein Kino-Streifen von Hardline-Kaliber durchaus das Potential zu einem Kassenschlager. Entscheidend wird sein, wie gut der Spagat zwischen Nonstop-Ballerei und den minderstressigen Puzzles klappt. Außerdem wird die deutsche Version erheblich „friedlicher“ ausfallen als das Original, soll heißen, daß die Folgen einer MG-Salve nicht in ihrer ganzen Konsequenz dargestellt werden. In jedem Fall wird das Hardware-Potential voll ausgereizt. Schon auf einem handelsüblichen 486 DX-50 mit 8 MB RAM soll der Spieler unter mehreren Auflösungen



Die Anhänger der Sekte müssen als Zielscheibe herhalten.

wählen können; der SVGA-Modus (640 x 400 Pixel) ist wegen der Interlaced-Darstellung mit den Filmsequenzen von Wing Commander 4 qualitativ durchaus vergleichbar.

Die Einschätzung des daraus resultierenden Spielspaßes bleibt einem ausführlichen Test vorbehalten – und den finden Sie aller Voraussicht nach schon in der nächsten Ausgabe Ihrer PC Games.

Petra Maueröder ■



Viele PCs im Cryo-Hauptquartier sind ausschließlich mit der Komprimierung von Grafiken beschäftigt.

In Zahlen

- Über zwei Stunden Filmsequenzen
- Drei CD-ROMs
- 15 unterschiedliche Waffen
- 250 Schauplätze
- 4.000 Animations-Phasen
- 50 beteiligte Darsteller
- 70 verschiedene Gegner
- Darstellung von bis zu 80 Sprites gleichzeitig
- 1.400 Minuten Rohmaterial
- Auflösungen von 320 x 200 bis 640 x 400 (interlaced)
- Dreijährige Produktionszeit
- Netto-Spielzeit: ca. 15 - 20 Stunden
- Stereo-Soundtrack (22 KHz, 16 Bit)

Cryo - Greatest Hits

Der französische Spiele-Produzent mit Sitz in Paris entwickelt seine Titel fast ausschließlich für Mindscape und Virgin, wie ein Blick auf die erfolgreichsten Titel dieses Labels zeigt:

- 1992 Dune (Adventure, Virgin)
- 1993 Dune CD-ROM (Adventure, Virgin)
- 1992 Conspiracy (Adventure, Virgin)
- 1994 Megarace (Rennspiel, Mindscape)
- 1994 Commander Blood (Adventure, Mindscape)
- 1994 Dragon Lore (Adventure, Mindscape)
- 1995 Lost Eden (Adventure, Virgin)
- 1995 Aliens (Adventure, Mindscape)
- 1995 The Raven Project (Arcade Action, Mindscape)

Hind

Neuer Häuptling



Die atemberaubenden Zwischensequenzen tragen zur Atmosphäre der Flugsimulation bei, zeichnen sie sich doch durch herausragende Präsentation und eine durchdachte Storyline aus.



Digital Integration baut wieder auf reine Polyongrafik. Dadurch wird zwar eine hohe Auflösung auch auf langsamen Rechnern möglich, jedoch bieten andere Programme dieses Genres in dieser Hinsicht wesentlich mehr.



Die übersichtlichen Menüs wurden direkt aus Apache Longbow übernommen. Mit wenigen Mausklicks läßt sich die gewünschte Mission auswählen.

Mit Hind wird die Serie „Virtual Battlefield“ von Digital Integration fortgeführt. Bei dem direkten Nachfolger zu Apache Longbow können Sie sich diesmal auf die Seite der Sowjetunion schlagen und in sehr realistischen Szenarien Einsätze fliegen.

Um das Verwirrspiel um Digital Integration und Interactive Magic aufzulösen (News 4/96: Interactive Magic entwickelt Nachfolger zu Apache Longbow): Hind wird von Digital Integration produziert, aber von Interactive Magic in Amerika vertrieben.

Nun zurück zum Spiel: Hind bietet drei verschiedene Szenarien, die alle auf historischen Fakten aufgebaut sind. So ist es Ihre Aufgabe, in Afghanistan gegen die Muejahedin zu kämpfen, in Kasachstan eine Rebellion zu zerschlagen und in Korea eine Hungersnot durch einen Einfall in den Süden des Landes zu beenden.

Ob eine so hohe Realitätsnähe in einem Computerspiel wirklich notwendig ist, muß jeder für sich selbst entscheiden...

Einsteigerfreundliches Gameplay dank KI

In puncto Grafik lassen sich Unterschiede zu Apache Longbow kaum ausmachen, es handelt sich immer noch um eine texturelose SVGA-Polyongrafik. Tief im Inneren der Simulation machen sich die Verbesserungen schon eher

bemerkbar. „Wir haben zum Beispiel einen intelligenten Schützen integriert, um den Einsteiger zu unterstützen“, sagt Owen O'Brien. Wer sich als Einsteiger also nicht zuviel auf einmal zumuten möchte, kann sich zunächst lediglich auf das Fliegen konzentrieren, den Rest übernimmt der Computer. Darüber hinaus steht natürlich wieder die Möglichkeit offen, ein „realistisches“ oder „actionlastiges“ Flugmodell zu wählen. Fortgeschrittene Spieler werden sicherlich die höhere Missionsvielfalt be-



„Wir haben uns für den Hind-Helikopter entschieden, weil die Unterschiede zum Apache größer sind als z. B. zum Werewolf“, meint Owen O'Brien zum Thema Nachfolgeprodukt.

grüßen, schließlich beinhaltet Hind auch zahlreiche Rettungs- und Transport-Einsätze, bei denen nur wenig Feuerkraft eingesetzt werden sollte. Hind kann über ein Netzwerk mit bis zu 16 Piloten gespielt werden, außerdem kann die Simulation mit Apache Longbow gekoppelt werden. Dann stehen weitere Missionen zur Verfügung, in denen beide Seiten miteinander operieren oder gegeneinander in die Schlacht ziehen.

Oliver Menne ■

Nach *The Need for Speed* handelt es sich bei *Road Rash* schon um das zweite Rennspiel, das von Electronic Arts exklusiv für Windows 95 umgesetzt wird. Auf dem 3DO konnte die zeitgemäße Version des Klassikers *Road Rash* durch abgefahrne Videosequenzen für Atmosphäre sorgen.

Road Rash

No Limits!

Road Rash ist nichts für zarte Gemüter. Als Mitglied einer Clique, die zum größten Teil aus völlig irren Motorradfahrern besteht, müssen Sie sich in zahlreichen Rennen beweisen. Die sechs Kurse führen durch die Stadt, idyllische Küstenstrecken und brennend heiße Wüstenabschnitte. Das Fahrgefühl der Rennmaschinen hält sich in Grenzen, aber schließlich handelt es sich auch um ein Actionspiel und nicht um eine Simulation. Das wird vor allem durch die Handgreiflichkeiten deutlich, die dem Spiel eine gewisse Würze verleihen.



Der weiße Balken, der momentan noch den Bildschirm teilt, wird in der Endversion natürlich entfernt und nicht mehr zu sehen sein.

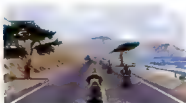
So ist es beispielsweise möglich, die lieben Kollegen mit einem Fußtritt oder einem Schlag mit der Keule vom Motorrad zu fegen, um sich so einen kleinen Vorsprung zu erkämpfen. Das ist vor allem nötig, wenn man mit einer echten „Schrottkiste“ in die Schlacht zieht. Electronic Arts weist im Intro aber noch einmal ausdrücklich darauf hin, daß es sich bei *Road Rash* nur um ein Spiel handelt, das man auf keinen Fall im richtigen Leben nachahmen sollte: „Dieses Spiel dient nur zur Unterhaltung. Was im Spiel und im Video passiert, ist pure Phan-

tasie und soll keinesfalls die Realität widerspiegeln.“

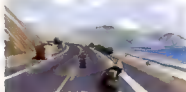
Schneller Bildaufbau auch bei hoher Auflösung

Für einen Sieg bei diesem temporeichen Rennspektakel gibt's ein anständiges Preisgeld, das natürlich nicht in den Sparstrumpf, sondern gleich in eine neue Höllenmaschine investiert wird. Außerdem kann man in der Biker-Bar Freundschaften schließen, um im nächsten Rennen nicht jeden Mitspieler auf's Korn nehmen zu müssen - das wird auf Dauer ein eher unmögliches Unterfangen.

Grafisch macht *Road Rash* einen sehr guten Eindruck. Der optionale SVGA-Modus überzeugt durch hohe Geschwindigkeit und den Bildaufbau ist erstaunlich schnell. Lediglich die Anzahl der Animationsstufen gibt noch Anlaß zur Kritik. In puncto Soundtrack hat sich Electronic Arts allerdings selbst übertroffen. Anstatt die obligatorischen und deshalb eher langweiligen Gitarrenriffs zu präsentieren, hämmern bei *Road Rash* Bands wie Soundgarden und



Zu Beginn eines Rennens kann man schnell an der Konkurrenz vorbeiziehen.



Nur nicht die falsche Seite belasten, sonst landet man in der Leitplanke.



Die qualitativ hochwertigen Videos überzeugen auch durch hohes...



...Tempo und eine ausgezeichnete Atmosphäre: Born to be wild!

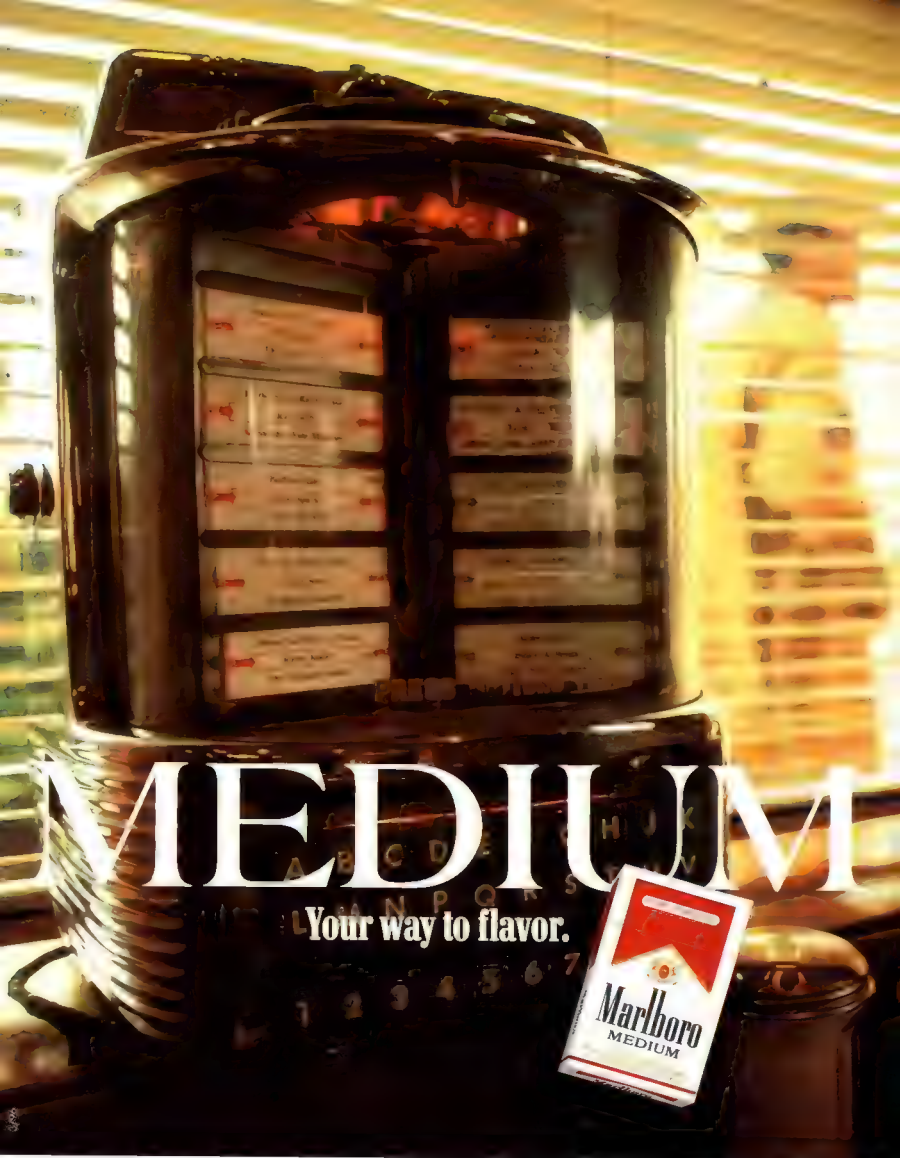
Therapy aus den Lautsprecherboxen. Ein Konzept, das vielleicht auch andere Publisher beherzigen sollten, handelt es sich doch um eingängige, aber dennoch nicht ganz alltägliche Musikstücke.

Fazit: Insgesamt sorgt *Road Rash* schon jetzt für kurzweilige Unterhaltung. Wenn die wenigen Bugs noch entfernt und mehr Animationsstufen hinzugefügt werden, könnte es sich - vor allem durch die tolle Präsentation - um einen echten Hit handeln.

Oliver Menne ■



Road Rash gibt dem Spieler die Möglichkeit, durch Siege den Geldbeutel klingeln zu lassen. Anschließend können neue Bikes gekauft werden.



Your way to flavor.



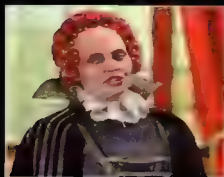
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Elizabeth I.

Elizabeth I.

Freibeuter der Königin



Sein oder Nichtsein - um diese Frage dreht sich alles in Ascons ehrgeizigem WiSim-Projekt, das Sie in Kürze ins England von Shakespeare und Sir Francis Drake entführen wird. Die Entwickler geben sich alle Mühe, die Zeit zwischen den Jahren 1558 und 1588 auf dem Monitor möglichst plastisch zu neuem Leben zu erwecken.



Sie sind ein kleiner Händler und besitzen ein Häuschen mitten in London. Am Dock liegt Ihre bescheidene Pinasse, mit der Sie regelmäßig Häfen in ganz Europa anlaufen, um dort Ihre Geschäfte mit anderen Kaufleuten zu machen. Doch das Leben eines Kleinbürgers genügt Ihnen nicht, Sie wollen höher hinaus. Dabei liegt Ihnen nicht nur daran, Ihr persönliches Vermögen zu mehren, Sie treten auch als glühender Verfechter der englischen Sache in dem schwelenden Konflikt mit Spanien auf. Neben der wirtschaftlichen Karriere streben Sie auch eine politische an und versuchen, zu diesem Zweck die Aufmerksamkeit der Königin auf sich zu lenken. Nur wenn Sie deren Gunst dauerhaft gewinnen können, haben Sie eine Chance, Ihr unspektakuläres Händlerdasein gegen Amt, Würden und Reichtum auszutauschen.

Mantel und Degen

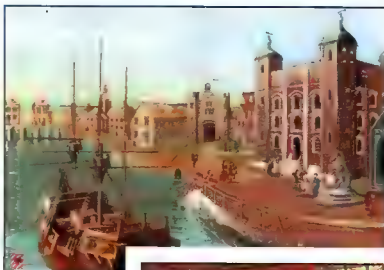
Der Weg nach oben ist reichlich steinig, und Sie müssen schon ein wahres Multitalent sein, um sich sowohl auf der ökonomischen als auch auf der diplomatischen und militärischen Bühne zu bewähren. Zudem erleiden Sie immer wieder Rückschläge durch Piratenüberfälle - natürlich steht es Ihnen selbst auch frei, sich auf den Weltmeeren als Seeräuber oder Freibeuter zu gebärden, wenn Sie dadurch England dienen können. Die Königin wird solche Eskapaden durchaus mit Wohlwollen quittieren - wie seinerzeit bei Sir Francis Drake... Ihr Ziel haben Sie erst endgültig erreicht, wenn Sie es geschafft haben, zum Vorsitzenden des Privy Council (Geheimer Staatsrat der Königin) und zum ersten Sekretär Elisabeths ernannt zu werden.

Genre-Kosmetik

Die noch recht frühe Preview-Version von Elisabeth 1., die uns Ascon zur Verfügung stellte, läßt schon in Ansätzen erkennen, daß das Programm in seiner Konzeption weit über Wirtschaftssimulationen herkömmlicher Machart hinausgehen wird. Zunächst einmal scheint sich die Entwickler über den historischen Background eingehend in den Standardwerken zur Geschichte der Tudor-Zeit informiert zu haben, was ja leider keineswegs selbstverständlich ist. Außerdem wird endlich einmal versucht, den bisher üblichen Spielablauf von Wirtschaftssimulationen konsequent zu durchbrechen: So lockert man das genre-übliche System der Standbilder mit Spar-Animationen an entscheidenden Stellen durch Filmszenen im Interlaced-Modus auf. Professionelle Schauspieler agieren dort so, wie wir es aus Shakespeare-Stücken gewohnt sind. Zuweilen scheinen sich die Akteure auch ein wenig selbst auf den Arm zu nehmen, wie z. B. in den köstlichen Piratenszenen mit Sir Francis Drake.

Schatzkiste

Die ersten Schritte in Ascons neuer Simulation lassen das Werk zunächst als Konglomerat aus althergebrachten Elementen erscheinen, wie sie schon in Programmen wie High Sea Traders oder Der Reeder Verwendung fanden: Man karrt seine Waren von Hafen zu Hafen, baut Lagerhäuser, schließt Warentermingeschäfte ab, besucht die Werft zwecks Schiffskauf oder -reparatur, schlägt sich mit Piraten herum usw., usw. Doch Elisabeth I. bleibt bei diesen Features nicht stehen und bietet noch erheblich mehr. Sie hebt die Möglichkeit, Manufakturen zu gründen und mit diesen



Ausgangspunkt all Ihrer Aktivitäten ist der Londoner Hafen, in dem Ihre Pinasse vor Anker liegt. Die meisten der umliegenden Gebäude können Sie via Maus-klick betreten.



dann jeweils einer von sechs Zünften beizutreten. Historisch belegt ist ferner die Merchant Adventurer's Guild, in der Sie Geldbeträge in wagemutige Expeditionen investieren und bei deren Gelingen einen sattem Gewinn einstreichen können. Parallel zu Ihrer kaufmännischen Tätigkeit läuft außerdem Ihre Bewerbung um einen Sitz im Privy Council, und falls diese erfolgreich ist, gilt es fortan, auch noch Händlertermine und staatsmännische Pflichten unter einen Hut zu bringen.

Damit ist jedoch noch lange nicht Schluß: von Zeit zu Zeit wechselt das Programm unvermittelt in einen „Adventure-Modus“, in dem Sie sich kurzfristig mit unvorhersehbaren Situationen auseinandersetzen müssen, und eine Seeschlacht-Option wird auch noch geboten.

Volle Segel

Soweit sich das schon jetzt beurteilen lässt, wird Elisabeth I. ein sehr benutzerfreundliches Programm. Das beginnt schon bei den relativ „bescheidenen“ Hardware-Anforderungen: Das Programm soll bereits auf ei-

nem 486DX2/66 mit 8 MB RAM und einem DoubleSpeed-CD-ROM-Drive zufriedenstellend laufen. Empfohlen wird allerdings ein Pentium 60 mit 16 MB RAM und QuadSpeed-Laufwerk.

Fast alle Aktionen sind per Maus ohne Irrwege durch Menüsstrukturen abrufbar, und auch von gewöhnungsbedürftigen Icon-Litaneien wird man erfreulicherweise verschont. Eine Autosave-Funktion speichert den Spielstand jedesmal, wenn Sie mit Ihrem Schiff in einem fremden Hafen einlaufen. Bis zu vier Spieler werden sich in Elisabeth I. um die Gunst der Königin schlagen können.

Fazit: Ascon hat sich viel vorgenommen mit Elisabeth I., und entsprechend lange wird an diesem Produkt auch schon gefeilt. Projektleiter Frank Guntenhöner und Ideellieferant Ralf Glau wollen nichts weniger, als eine der komplexesten, durchdachtesten und unterhaltsamsten Wirtschaftssimulationen überhaupt auf den Markt bringen. Die Chancen stehen gut, daß ihnen das gelingen wird.

Herbert Aichinger ■

Entertainment		Computer & Videospiele Versand	
...online with the future			
PC & 486	PC & 486	PC & 486	PC & 486
Realistic Tactical Fighter 2	66,95	PMN Star Wars 2	74,95
Realistic 2	71,95	PMN Star Wars 3	74,95
Realistic 3	71,95	PMN Star Wars 4	74,95
Realistic 4	71,95	PMN Star Wars 5	74,95
Realistic 5	71,95	PMN Star Wars 6	74,95
Realistic 6	71,95	PMN Star Wars 7	74,95
Realistic 7	71,95	PMN Star Wars 8	74,95
Realistic 8	71,95	PMN Star Wars 9	74,95
Realistic 9	71,95	PMN Star Wars 10	74,95
Realistic 10	71,95	PMN Star Wars 11	74,95
Realistic 11	71,95	PMN Star Wars 12	74,95
Realistic 12	71,95	PMN Star Wars 13	74,95
Realistic 13	71,95	PMN Star Wars 14	74,95
Realistic 14	71,95	PMN Star Wars 15	74,95
Realistic 15	71,95	PMN Star Wars 16	74,95
Realistic 16	71,95	PMN Star Wars 17	74,95
Realistic 17	71,95	PMN Star Wars 18	74,95
Realistic 18	71,95	PMN Star Wars 19	74,95
Realistic 19	71,95	PMN Star Wars 20	74,95
Realistic 20	71,95	PMN Star Wars 21	74,95
Realistic 21	71,95	PMN Star Wars 22	74,95
Realistic 22	71,95	PMN Star Wars 23	74,95
Realistic 23	71,95	PMN Star Wars 24	74,95
Realistic 24	71,95	PMN Star Wars 25	74,95
Realistic 25	71,95	PMN Star Wars 26	74,95
Realistic 26	71,95	PMN Star Wars 27	74,95
Realistic 27	71,95	PMN Star Wars 28	74,95
Realistic 28	71,95	PMN Star Wars 29	74,95
Realistic 29	71,95	PMN Star Wars 30	74,95
Realistic 30	71,95	PMN Star Wars 31	74,95
Realistic 31	71,95	PMN Star Wars 32	74,95
Realistic 32	71,95	PMN Star Wars 33	74,95
Realistic 33	71,95	PMN Star Wars 34	74,95
Realistic 34	71,95	PMN Star Wars 35	74,95
Realistic 35	71,95	PMN Star Wars 36	74,95
Realistic 36	71,95	PMN Star Wars 37	74,95
Realistic 37	71,95	PMN Star Wars 38	74,95
Realistic 38	71,95	PMN Star Wars 39	74,95
Realistic 39	71,95	PMN Star Wars 40	74,95
Realistic 40	71,95	PMN Star Wars 41	74,95
Realistic 41	71,95	PMN Star Wars 42	74,95
Realistic 42	71,95	PMN Star Wars 43	74,95
Realistic 43	71,95	PMN Star Wars 44	74,95
Realistic 44	71,95	PMN Star Wars 45	74,95
Realistic 45	71,95	PMN Star Wars 46	74,95
Realistic 46	71,95	PMN Star Wars 47	74,95
Realistic 47	71,95	PMN Star Wars 48	74,95
Realistic 48	71,95	PMN Star Wars 49	74,95
Realistic 49	71,95	PMN Star Wars 50	74,95
Realistic 50	71,95	PMN Star Wars 51	74,95
Realistic 51	71,95	PMN Star Wars 52	74,95
Realistic 52	71,95	PMN Star Wars 53	74,95
Realistic 53	71,95	PMN Star Wars 54	74,95
Realistic 54	71,95	PMN Star Wars 55	74,95
Realistic 55	71,95	PMN Star Wars 56	74,95
Realistic 56	71,95	PMN Star Wars 57	74,95
Realistic 57	71,95	PMN Star Wars 58	74,95
Realistic 58	71,95	PMN Star Wars 59	74,95
Realistic 59	71,95	PMN Star Wars 60	74,95
Realistic 60	71,95	PMN Star Wars 61	74,95
Realistic 61	71,95	PMN Star Wars 62	74,95
Realistic 62	71,95	PMN Star Wars 63	74,95
Realistic 63	71,95	PMN Star Wars 64	74,95
Realistic 64	71,95	PMN Star Wars 65	74,95
Realistic 65	71,95	PMN Star Wars 66	74,95
Realistic 66	71,95	PMN Star Wars 67	74,95
Realistic 67	71,95	PMN Star Wars 68	74,95
Realistic 68	71,95	PMN Star Wars 69	74,95
Realistic 69	71,95	PMN Star Wars 70	74,95
Realistic 70	71,95	PMN Star Wars 71	74,95
Realistic 71	71,95	PMN Star Wars 72	74,95
Realistic 72	71,95	PMN Star Wars 73	74,95
Realistic 73	71,95	PMN Star Wars 74	74,95
Realistic 74	71,95	PMN Star Wars 75	74,95
Realistic 75	71,95	PMN Star Wars 76	74,95
Realistic 76	71,95	PMN Star Wars 77	74,95
Realistic 77	71,95	PMN Star Wars 78	74,95
Realistic 78	71,95	PMN Star Wars 79	74,95
Realistic 79	71,95	PMN Star Wars 80	74,95
Realistic 80	71,95	PMN Star Wars 81	74,95
Realistic 81	71,95	PMN Star Wars 82	74,95
Realistic 82	71		

PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Preishits	CD	Disk
Abuse (dt.)	65,99		Gene Wars (dt.)	89,99		Virtual Snooker	79,99		PC-Preishits (englische Version)	CD	Disk
Adams Family Pinball	79,99		Grand Prix Manager (dt.)	89,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Refined Tycoon Deluxe		39,99
Afterlife	79,99		Heart of Darkness	69,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Rebel Assault (engl., dt.)		39,99
Am-BAD Longbow (dt.)	89,99		Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,99	Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Rugby World Cup '95 (EA Sports)		9,99
Alien Trilogy	62,99		Heart of Darkness	69,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Russenshem (dt.)		19,99
Alpha in the Dark Trilogy (dt.)	79,99		Hugo	60,99	69,99	Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Sam & Max (dt.)		29,99
Amor Emperors (dt.)	79,99		Into the Void (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Sim City Enhanced (dt.)		19,99
Arise of Dawn (dt.)	79,99		Legend of Magic (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Sim Show 'n' Train		29,99
Arcade America (dt.)	79,99		Lands of Love 2 (dt.)	99,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Spaced Quest 4		49,99
Ascendancy (dt.)	59,99		Lights of Love 2 (dt.)	89,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Star Trek: Judgment Rites		29,99
A.T.F. (dt.)	79,99		Mad TV (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		Ultima Underworld 1-2, komp. 2		39,99
Avatar's Tears (dt.)	79,99		Mad TV 2 (dt.)	79,99	79,99	Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		WarCraft: Orcs and Humans		39,99
Battle Ship (dt.)	69,99		Maximum Football '96	89,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		WinCraft: Orcs and Humans		39,99
Batman Returns	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99		X-Wing (engl. oder Zusatzspiel)		39,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Battle Isle 3 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Battle Race	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Batman Returns	89,99	89,99	May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Bling (dt.)	79,99	79,99	May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Bleed-It - Screamer	59,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Bloom Away (dt.)	69,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Classer 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Chronicles of the Sword	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Civil War General (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Civilization 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Command & Conquer (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Command & Conquer Data CD	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Conqo	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Conquest of the New World (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Corps & Honor	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Cyber Judo	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Cyberage - Darklight Aw (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Cyberstorm (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Dagblat - Elder Scrolls 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Deception	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Deadly Skies	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Death Gate	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Deathtrap ADAD	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Der Drudenriss (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Der Planer 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Descent 2 - 1st. 3D-Musik	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Descent Derby	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Dino 2 - 1st. 3D-Musik	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Die 2. Schlacht in den Ardennen	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Die Flieger 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Die Schlupke (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Die Sackel 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Diabolo (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Duke Nukem 3D	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Dungen-Keeper (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Earthquake 2: Survivor	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Earthworm Jim 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 1 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 2 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 3 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 4 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 5 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 6 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 7 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 8 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 9 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 10 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 11 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 12 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 13 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 14 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 15 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 16 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 17 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 18 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 19 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 20 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 21 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 22 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 23 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 24 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 25 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 26 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 27 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 28 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 29 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 30 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 31 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 32 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 33 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 34 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 35 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 36 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 37 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 38 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 39 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 40 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 41 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 42 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 43 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 44 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 45 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 46 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 47 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 48 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 49 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 50 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 51 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 52 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 53 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 54 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 55 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 56 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 57 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 58 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 59 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 60 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 61 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 62 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 63 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 64 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 65 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 66 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 67 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 68 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 69 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 70 (dt.)	79,99		May (dt.)	79,99		Voliges Full Throttle (dt.) PREIS	59,99				
Elisabeth 7											

TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Universalflexikon
GeoRoute
Tele-Info Fax-Auskunft
60 Stadtpläne
Ami Pro 3.1
Deutsches Wörterbuch
Deutsche Gesetze
Goethek Weltatlas
Euro-Trans Wörterbuch
Hotelführer '96

Das Ultrapack auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett 79,99

Managen Sie doch mal Ihren eigenen Formel 1-Rennstall!

F1 Manager '96

dt., CD-ROM *

79,99

Pole Position

dt., PC Disk

39,99

(CD-ROM: 69,99)

Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Das Böse wird siegen!

CD-ROM *

79,99

Voraussichtlicher Liefertermin Mitte Juni
Vorbestellung ratsam

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Albion

dt., CD-ROM

29,99

Der Reeder

dt., CD-ROM

29,99

Chewy

ESC von F5

dt., CD-ROM

29,99

Extreme

Pinball

CD-ROM

29,99

Wir trainieren Sie für die Olympischen Spiele!

Around Atlanta

CD-ROM

49,99

Olympic Games

CD-ROM *

69,99

Olympic Soccer

CD-ROM *

69,99

Zwei Top-Programme
zum absoluten Spitzenpreis!

Bioforge

CD-ROM

39,99

Apache Longbow

dt., CD-ROM

39,99

Virtual Corporation

Das erste rein sprachgesteuerte Adventure
für Windows 95! Lieferung inklusive Mikrofon!
- komplett deutsche Version -

CD-ROM **49,95**

Urban Runner

kompl. dt., CD-ROM *

85,00

Media Point

Koblentz

Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

to be continued
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Personliche Annahme Mo-Fr 8 00-20 00 Uhr Sa 9 00-18 00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken.
Voraussetzung: Nachnahme 9 bei DM + 3, Fern-NK-Gescheh. Kreditkarte 9,99 DM
Voraussetz. 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! Ausland nur gegen Vorzahlung zzgl. 30,- DM





Der Comic-Stil des Zeichners Filips ist unverkennbar. Für die Umsetzung der Comic-Vorlage in ein Computerspiel schwang er selbst den Zeichenstift.

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

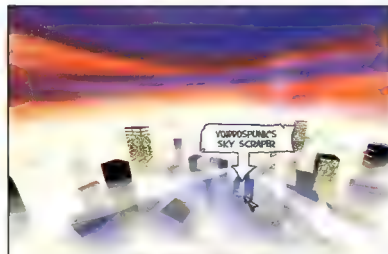
Da ist Musik drin!



Moses Viders ist der cooleste DJ in der Stadt - leider fehlen ihm Platten.



Die „Suche“ ist kein Interaktiver Comic sondern ein echtes Adventure.



In Graf Voiddospunks Wolkenkratzer vermutet Moses ein riesiges Arsenal an geklauten Platten. Wird er den „Ultimate Mix“ dort finden?

Wenn wir die Spielbarkeit mal außer acht lassen: was ist

Ihnen an einem Spiel wichtiger - sehenswerte Grafik oder guter Sound? Die meisten werden wohl höheren Wert auf die Grafik legen. Dabei gibt es auch nicht wenige, denen der Soundtrack mindestens ebenso wichtig ist. Speziell an diese Leute richtet sich ein Musik-Adventure, das derzeit bei Games 4 Europe in

Am Abend hör ich Blas-
musik...

Für die musikalische Untermauerung des Adventures hat Games 4 Europe in die vollen gegriffen. Zahlreiche bekannte Künstler, wie Kurtis Blow, Grandmaster Flash und Mele Mel sowie der Komponist Axel Kroell haben in mehreren Monaten Arbeit einen funkigen Begleit-soundtrack aufgenommen, der vor allem Liebhaber schwarzer

Das hat schon lange gefehlt - ein Spiel, bei dem ausnahmsweise einmal die Musik im Mittelpunkt steht. Wie die erste Beta-version zeigt, kann sich die „Suche nach dem Ultimate Mix“ aber auch sonst sehen lassen. Grafiken und Animationen vom Comic-Zeichner Filips und eine - im wahrsten Sinne des Wortes - „coole“ Story runden das Adventure ab.

Arbeit ist. Die interaktive Suche nach dem „Ultimate Mix“ basiert auf dem bekannten Comic-Album gleichen Namens, das vor einigen Jahren als „größter Comic der Welt“ (16 Meter Höhe) in das Guinness Buch der Rekorde aufgenommen wurde. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des jungen Discjockeys Moses Viders, der für einen wichtigen DJ-Wettbewerb nach der ultimativen Langspielplatte sucht. Da ein finsterner Graf ebenfalls nach dem Titel des besten Plattenauflegers strebt, gestaltet sich diese Suche etwas schwieriger als erwartet. Von seiner privaten Polizeitruppe hat der Graf alle Clubs der Stadt nach guten Platten durchkämmen lassen; die Musikszene ist daraufhin wie leergeräumt. Also will Moses den Grafen mit seinen eigenen Waffen schlagen - er muß dessen geheimes Plattenlager ausfindig machen und dort eindringen. Denn er ist sicher: Irgendwo dort muß es den „Ultimate Mix“ geben, eine LP, mit der er den DJ des Grafen im Wettbewerb ausbooten kann.

Musik anspricht. Der Sound ist in dem Adventure nicht nur ein begleitendes Element, sondern das zentrale Thema: Ganz im Sinne der musiklastigen Story muß der Spieler sich aktiv mit Funk, Hip-Hop und Jazz auseinandersetzen. Beispielsweise lernt Moses im Laufe der Zeit, seine eigene Musik zusammenzustellen, er muß die „Saxomania“ durchstehen, zu einer coolen Acid-Jazz-Band Kontakte knüpfen und zahlreiche Fakten über Funk-Musik zusammentragen. Ansonsten soll sich die Suche nach dem Ultimate Mix wie ein „normales“ Adventure spielen lassen, d. h. es wird zahlreiche knifflige Rätsel, Konversationen und das übliche Einsammeln und Einsetzen von Gegenständen geben. Etwas stützig macht uns die Ankündigung des Herstellers, die CD-ROM würde gerade einmal 20 Minuten Musik enthalten, aber mehr als 200 MByte an Animationen - unserer Meinung nach ein etwas laues Verhältnis für ein Musik-Adventure. Mit dem Erscheinen des Spiels - und der zugehörigen Audio-CD-Auskopplung - ist bis Ende August zu rechnen. **Thomas Borovskis ■**

BESORG'S

RAE LINE:

G·R·A·V·I·S

UNICUM
powered by

DEINER

MOUSE!

FOR FREE!



Chesterfield

Virtual Creative Party auf CD-ROM

Deine Mouse will Spaß!

Also besorg ihr den Kick!

Eine lange Nacht, ein abgefahrenes Ziel:

Dein Chesterfield-Plakat machen.

Das Zeug dazu findet Ihr auf Eurem Weg

durch die virtuelle Welt,
und der ist voller Überraschungen.

That's the game!

486/66PC oder 68030 Mac mit

CD-ROM-Laufwerk -

and then:

ORDER-HOTLINE:

01805/1060

Enter the Chesterfield-World!



Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren. Abgabe, solange Vorrat reicht.

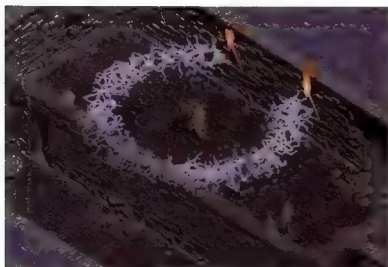
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Diablo

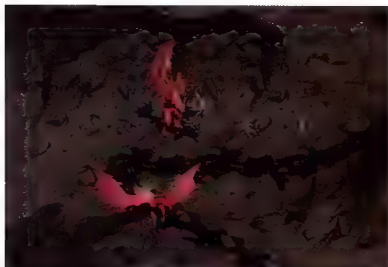
Dungeons & Dragons



Wenn Sie von einer solchen Skelett-Meute angegriffen werden, sollten Sie sehr gute Gegenargumente (sprich: Zaubersprüche) vorzuweisen haben.



Reichhaltig und effektiv: das Sortiment an magischen Sprüchen. Mit einer Feuerwand oder einem Kreis aus „Blitzen“ hält man sich die Brut vom Leib.



Neben traditionellen Dungeons entdeckt man auch solche Grotten, die allerdings nicht weniger üppig mit Fantasy-Ungetümen bevölkert sind.

Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen: Blizzard North, die erst kürzlich eingerichtete Filiale des florierenden Warcraft 2-Labels, bastelt gegenwärtig auf Diablo komm'raus an den finalen Feinheiten des ersten Echtzeit-Rollenspiels in SVGA.

Den Rahmen für eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte bildet ein schummriger, hochauflösender, mehrstöckiger Dungeon im Ultima 8-kompatiblen Isometrie-Look. Der Unterschied: dieses mittelalterlich geprägte Szenario wird bei jedem Spielstart per Zufall in wählbarer Größe, Komplexität und mit individuellem Schwierigkeitsgrad generiert. Dadurch ergibt sich auch die Monster-Dichte (es gibt über 100 verschiedene Exemplare der Kategorie „Fantasy“) und die Präsenz von Waffen und Rüstungen. Dies ist auch bitter nötig, will man die anfangs magere Ausstattung des Helden auf ein konkurrenzfähiges Niveau heben. Nachdem man sich für einen der drei Charaktere - Krieger, Bogenschütze und Magier - entschieden und Schwerpunkte für einzelne Fähigkeiten gesetzt hat, kann's losgehen. Sichtbar ist immer nur ein Ausschnitt der gesamten Umgebung; mit Mausklicks gibt man die Richtung vor, öffnet knarrende Türen und rafft die überall versteckten Gegenstände zusammen, die bei zunehmendem Volumen das Tempo der Fortbewegung und die Beweglichkeit einschränken. Wer des Zauberns mächtig ist, löst mit der rechten Maustaste den zuvor selektierten Spruch aus. Des weiteren kann man beispielsweise mit

dem Schwert kämpfen und Pfeile abfeuern. Der hohe Detailgrad der gerenderten Räumlichkeiten und Figuren dürfte selbst verwöhnte Warcraft 2-Spieler überraschen - jede einzelne Rippe der umherstakenden Skelette ist als solche erkennbar. Phantastische Effekte und natürlich wirkende Animationen locken auch notorische Rollenspiel-Absistenzler vor den Bildschirm.

Teamwork

Diablo kann alleine, zu zweit via Modem oder mit bis zu drei Mitstreitern im Netzwerk gespielt werden. Eine weitere Sensation die Multiplayer-Features betreffend hat das in Irvine ansässige Unternehmen im Rahmen der E3 bekanntgegeben: Man klickt einfach im Hauptmenü auf den „Internet“-Button und wird automatisch mit dem Blizzard-Server verbunden, so daß man gegen Spieler aus aller Welt antreten kann. Die Nutzung dieses Angebots ist kostenlos; abgesehen von den Online-Gebühren fallen also keine Kosten an. Eine euphorische Erwartungshaltung für Diablo ist also mehr als angebracht. Einziger Haken: Der Erscheinungstermin des Windows 95-Only-Programms wurde nun doch auf den Spätsommer verschoben.

Petra Maueröder ■

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport d: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Alien	ad	3	85,-
Alien 2	ad	3	85,-
Alien 3	ad	3	85,-
Alien 4	ad	3	85,-
Alien 5	ad	3	85,-
Alien 6	ad	3	85,-
Alien 7	ad	3	85,-
Alien 8	ad	3	85,-
Alien 9	ad	3	85,-
Alien 10	ad	3	85,-
Alien 11	ad	3	85,-
Alien 12	ad	3	85,-
Alien 13	ad	3	85,-
Alien 14	ad	3	85,-
Alien 15	ad	3	85,-
Alien 16	ad	3	85,-
Alien 17	ad	3	85,-
Alien 18	ad	3	85,-
Alien 19	ad	3	85,-
Alien 20	ad	3	85,-

CD SPIELE

Alien 21	ad	3	85,-
Alien 22	ad	3	85,-
Alien 23	ad	3	85,-
Alien 24	ad	3	85,-
Alien 25	ad	3	85,-
Alien 26	ad	3	85,-
Alien 27	ad	3	85,-
Alien 28	ad	3	85,-
Alien 29	ad	3	85,-
Alien 30	ad	3	85,-
Alien 31	ad	3	85,-
Alien 32	ad	3	85,-
Alien 33	ad	3	85,-
Alien 34	ad	3	85,-
Alien 35	ad	3	85,-
Alien 36	ad	3	85,-
Alien 37	ad	3	85,-
Alien 38	ad	3	85,-
Alien 39	ad	3	85,-
Alien 40	ad	3	85,-

Angebote

Alien 41	ad	3	85,-
Alien 42	ad	3	85,-
Alien 43	ad	3	85,-
Alien 44	ad	3	85,-
Alien 45	ad	3	85,-
Alien 46	ad	3	85,-
Alien 47	ad	3	85,-
Alien 48	ad	3	85,-
Alien 49	ad	3	85,-
Alien 50	ad	3	85,-
Alien 51	ad	3	85,-
Alien 52	ad	3	85,-
Alien 53	ad	3	85,-
Alien 54	ad	3	85,-
Alien 55	ad	3	85,-
Alien 56	ad	3	85,-
Alien 57	ad	3	85,-
Alien 58	ad	3	85,-
Alien 59	ad	3	85,-
Alien 60	ad	3	85,-

Unsere Spiele des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben!

Anleitung deutsch

79,-

Top - Spiele auf CD ROM

Heretic 2 - Shadow of the Serpent Riders

Das Böse begegnet dir in der Finsternis

Anleitung deutsch

69,-

F1 Manager 96

Euro 96

The Dig

Komplett deutsch

je nur 79,-

Conquest of the New World

Descent 2

Descent 2 Mission Builder 39,-

Anleitung deutsch

je nur 75,-

Cyberia 2

Chronicles of the Sword

Kingdom of Magic

Komplett deutsch

je nur 74,-

Civilization 2

Police Quest 5 SWAT

Zork Nemesis

Komplett deutsch

je nur 79,-

Die Siedler 2

Fantasy General

Silent Hunter

Komplett deutsch

je nur 69,-

Normality Inc.

Shannara 2

Komplett deutsch

je nur 74,-

Riddle of Master Lu

Die Fugger 2

Earthsiege 2

Komplett deutsch

je nur 74,-

CD-Bundles

Waterworld	ad	3	74,-
Legend of Zelda	ad	3	74,-
Legend of Zelda 2	ad	3	74,-
Legend of Zelda 3	ad	3	74,-
Legend of Zelda 4	ad	3	74,-
Legend of Zelda 5	ad	3	74,-
Legend of Zelda 6	ad	3	74,-
Legend of Zelda 7	ad	3	74,-
Legend of Zelda 8	ad	3	74,-
Legend of Zelda 9	ad	3	74,-

Wing Commander 4

F1 Grand Prix 2

Command & Conquer 7

Incl. Ausnahmezustand!!

Komplett deutsch

je nur 99,-

Shadow Warrior

Quake 2

Prey

Blood

Komplett englisch

je nur 89,-

Hardware

Waterworld	ad	3	74,-
Legend of Zelda	ad	3	74,-
Legend of Zelda 2	ad	3	74,-
Legend of Zelda 3	ad	3	74,-
Legend of Zelda 4	ad	3	74,-
Legend of Zelda 5	ad	3	74,-
Legend of Zelda 6	ad	3	74,-
Legend of Zelda 7	ad	3	74,-
Legend of Zelda 8	ad	3	74,-
Legend of Zelda 9	ad	3	74,-

Wing Commander 4

F1 Grand Prix 2

Command & Conquer 7

Incl. Ausnahmezustand!!

Komplett deutsch

je nur 99,-

Shadow Warrior

Quake 2

Prey

Blood

Komplett englisch

je nur 89,-

Hardware

Waterworld	ad	3	74,-
Legend of Zelda	ad	3	74,-
Legend of Zelda 2	ad	3	74,-
Legend of Zelda 3	ad	3	74,-
Legend of Zelda 4	ad	3	74,-
Legend of Zelda 5	ad	3	74,-
Legend of Zelda 6	ad	3	74,-
Legend of Zelda 7	ad	3	74,-
Legend of Zelda 8	ad	3	74,-
Legend of Zelda 9	ad	3	74,-

Wing Commander 4

F1 Grand Prix 2

Command & Conquer 7

Incl. Ausnahmezustand!!

Komplett deutsch

je nur 99,-

Shadow Warrior

Quake 2

Prey

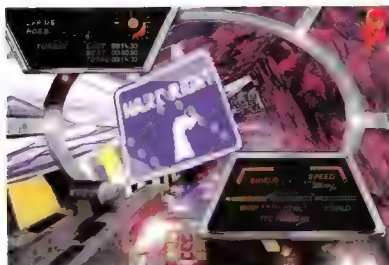
Blood

Komplett englisch

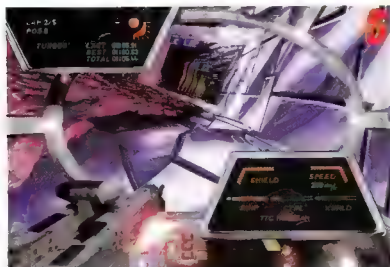
je nur 89,-

Battle Race

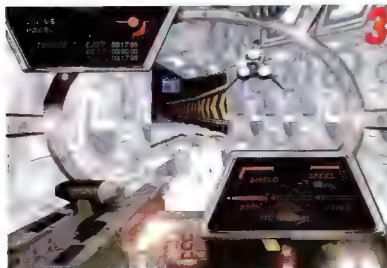
Materialschlacht



Eine Art „Hi-Octane mit Dach“ erwartet uns mit Battle Race. In der Vorabversion machte die Grafik bereits einen sehr flüssigen Eindruck.



Obwohl man den Rennleiter auch nach oben und unten steuern kann, sind die Rennstrecken prinzipiell „nur“ zweidimensional aufgebaut.



Gegner werden nicht nur überholt, sondern auch abgeschossen. Die Bewaffnung des Gleiters kann von Rennen zu Rennen verbessert werden.

Das Gerücht, deutsche Hersteller könnten nur im Genre der WiSims auftrumpfen, ist schon lange überholt: Spiele wie DSA 3 (Attic) oder Die Siedler 2 (Blue Byte) beweisen, daß in deutschen Softwareschmieden mehr Know-how steckt, als man lange Zeit dachte. Neuerdings betrifft das sogar den Action-Sektor.

Wie es scheint, ist die Spielidee des Klassikers „Death Track“ eine wirklich gefragte Patentidee bei der Entwicklung von neuen Rennspielen. Nach Hi-Octane, Slipstream 5000 und Track Attack bereichert die deutsche Spielefirma Soft Enterprises das Genre der „Rennspiele mit Baller-Komponente“ nun um ein weiteres Exemplar. In Battle Race steuert der Spieler einen bewaffneten Raumgleiter durch ein weit ausgedehntes Tunnel- und Kanalsystem. Die schnelle 3D-Grafik erinnert auf den ersten Blick an Bullfrogs Hi-Octane, ähnelt in puncto Bewegungsfreiheit aber am ehesten dem Actionspiel Descent. Insgesamt kann man sein Glück auf 24 verschiedenen Rennstrecken versuchen. Wer eine Rennsaison von Anfang bis Ende durchspielt und dabei immer siegreiche Platzierungen erzielt, bekommt die Möglichkeit, seinen Rennschlitten nach jedem Rennen durch Einsatz seiner Siegesprämie um verschiedene Upgrades aufzuwerten (Motorleistung, Bewaffnung usw.) - auf diese Weise läßt sich ein relativ lahm, verwundbares Flugzeug auf die Dauer in ein fast unschlagbares Kampfgefährt umrüsten. Besondere Beachtung verdient die Grafik-Engine, die in einer vergleichbaren Ge-

schwindigkeit und Detailliertheit noch in keinem anderen Spiel aus deutscher Produktion zu sehen war. Ein schneller 486er ist allerdings unabdingbar, um im VGA-Modus einigermaßen flüssige Grafik zu sehen.

Rockiger Soundtrack

Wer die reich texturierten Tunnelsysteme gar in SuperVGA bewundern will, sollte nicht weniger als einen Pentium 100 im Rechner stecken haben. Fast schon obligatorisch ist außerdem der Netzwerk-Modus, in dem maximal sechs Spieler einander die Rücklichter zeigen können. An das atmosphärische „Drumherum“ wurde natürlich auch gedacht: rockige Audio-Tracks auf der CD begleiten das Rennen, und zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen - teilweise sogar innerhalb der Menüs - werten das Spiel zusätzlich auf. Gespielt werden kann Battle Race mit Joystick und Tastatur, am bequemsten wirkt allerdings die Gamepad-Steuerung. Wenn die Steuerung durch die 3D-Bewegungsfreiheit etwas zu kompliziert wird, kann Battle Race durch Abschalten der vertikalen Bewegungen auch in ein „normales“ 2D-Rennspiel verwandelt.

Thomas Borovskis ■

AB INS ALL!

Im April 1994 wird die erste große Action- und Fantasy-Interaktive Abenteuer-Serie in drei Teilen als ein Sammlerexemplar. Sie haben das Kommando. Fortsetzung folgt.



Adventure

Deep Space Nine: Harbinger

Waren Sie von Raumschiff-Dramen genug? „Deep Space Nine“ an. Als timonischer Gesandter müssen Sie zahlreiche Kämpfe durchstehen und Rätsel lösen. Hier sind die fähigsten Leute gefragt. Zur Entspannung gibt's einen Drink an Quark's Bar oder ein schnuckeliges Weltraumabenteuer auf dem Holodeck.

STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBINGER™ & ©1995 Paramount Pictures. All rights reserved. Game Design & Software Code ©1995 Viacom International, Inc. All rights reserved.

**STAR TREK
DEEP SPACE NINE
HARBINGER**

Original-Stimmen und -Figuren der erfolgreichen TV-Serie!

Anhand von Original-Sets und speziell angefertigten Aufnahmen erstellte Grafiken!

Grafik und Sound sind den Regeln der Serie für Bildausschnitte, Kamerawinkel, Effekte etc. angepaßt.



„... die abwechslungsreiche Handlung liegt über dem Durchschnitt der Fernsehserie.“

Star Trek: Klingon

Sprechen, denken, kämpfen wie ein Klingon! Dieses schonungslose Trainingsprogramm bringt es Ihnen bei. So sind Sie fit genug, einen Mord zu rächen und ein Komplott unter den Klingonen aufzudecken. Tun Sie Ihr Bestes, denn die Konsequenzen Ihres Versagens sind tödlich.

©1995 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. STAR TREK™ and ©1995 Paramount Pictures. STAR TREK™ and related marks are trademarks of Paramount Pictures.

**STAR TREK
KLINGON**



Erstmals neue Video-Technik in Spitzenqualität.

3 CD-ROMs voller FMV-Sequenzen ergeben 90 Min. Spielzeit.

Regie: Jonathan Frakes.
Robert O'Reilly als Gowron.



**Rollenspiel
Interaktiver Film:**

„Selten wurde ein derart hoher Aufwand für die Dreharbeiten eines Computerspiels betrieben.“



Die Star Trek Hotline: 0190 - 19-17 01
(12 Sekunden = 23 Pfennig DeTe Medien)
BTX: +3400037/

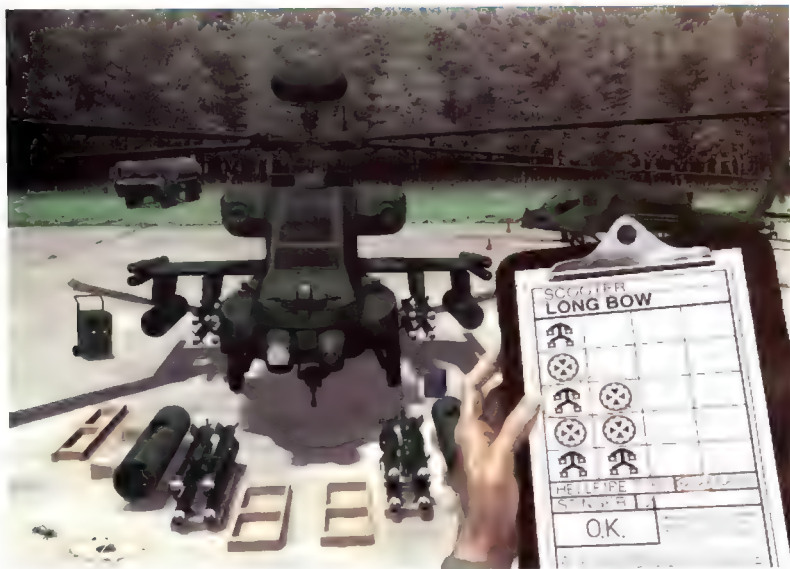
Index / News / Facts

Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media und Simon & Schuster Interactive erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Proisoft GmbH) und Markt & Technik. Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungselektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.

DISTRIBUTED BY



**VIACOM
newmedia™**



Die Zusammenarbeit von Electronic Arts mit dem auf Militär-Themen spezialisierten Verlag Jane's konnte bereits letzten Monat mit dem Erstlingswerk Advanced Tactical Fighters mehr als nur einen Achtungserfolg verbuchen. Diesen Monat präsentiert uns Jane's - diesmal zusammen mit der EA-Tochter Origin - die seit langer Zeit heißerwartete Hubschraubersimulation AH-64D Longbow.

Ukkraine, November 1996. Der frischgewählte russische Präsident Wladimir Schirinowski ist einer der wenigen Politiker, die ihre Wahlversprechen hal-

ten möchten. Um Rußland wieder zu ehemaliger Macht zu verhelfen (wie er es der Bevölkerung vor der Abstimmung versprochen hat), wählt er militärische Mittel zur Expansion des Staatsgebietes. Das erste Opfer ist die Ukraine mit ihren alten sowjetischen Rüstungsgerätschaften und dem Schwarzmeerhafen Sewastopol. Da die EU und die UNO diesem Treiben tatenlos zusehen, sieht sich Schirinowski ermutigt, sich weiter westwärts zu bewegen.

AH-64D Longbow *Häuptling der Apachen*

Als sich seine Truppen an der polnischen Grenze sammeln, wird es den westlichen Bündnissen zuviel: Man wagt die militärische Konfrontation mit dem Aggressor.

Viel zu tun

So beginnt die Kampagne, in der der Spieler als Hubschrauberpilot seine Karriere beginnt. Basierend auf vergangenen Kriegen, in denen Hubschrauber stets eine entscheidende Rolle gespielt ha-

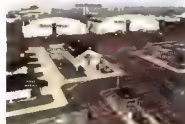
ben, hat der Fach-Verlag Jane's Information Group eine Reihe realistischer Missionen zusammengestellt, die den Verlauf dieser fiktiven Auseinandersetzung schildern. Als Pilot des Kampfhubschraubers AH-64D Longbow „Apache“ hat der Spieler dabei die Aufgabe, feindliche Linien aufzuklären, im Hinterland feindliche Stellungen zu erkunden und Rot-Kreuz-Fahrzeuge zu beschützen. Aber auch die umfangreiche Bewaffnung muß von Zeit zu Zeit einge-

setzt werden: Wird man vom feindlichen Radar erfasst, machen sich meist sofort einige feindliche Hubschrauber auf den Weg, oder die Flugabwehrstellungen zeigen, daß mit ihnen nicht zu spaßen ist. Dank der hochentwickelten Elektronik und des (simulierten) Kopiloten genügt einiges Knopfdrücken, um sich und seinen Helikopter der Gefahr zu entledigen. Mit den trickreich verteilten Objekten und den einigermaßen abwechslungsreichen Landschaften sind Origin einige sehr spannende Missionen gelungen. Da man in dem Spiel nicht einen Charakter aus einem Drehbuch repräsentiert, sondern nur einen von vielen Hubschrauberpiloten, fühlt man sich nicht so stark in das Spiel hineinversetzt, wie etwa in Strike Commander oder seinem Nachfolger. Origin hat

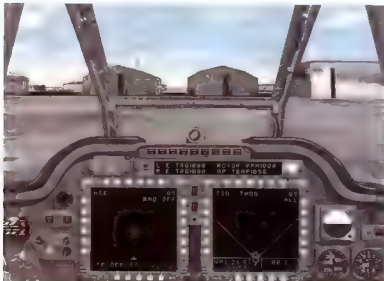
es dennoch verstanden, dem Spiel so etwas wie „Stimmung“ oder Atmosphäre zu verpassen.

Rüstungsexperten

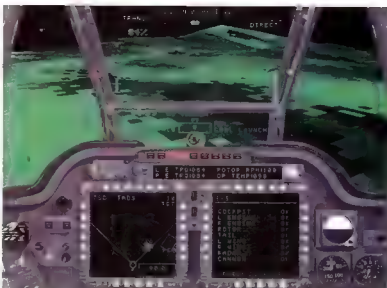
Der reiche Erfahrungsschatz der Jane's Information wurde von Origin nicht nur für das Design eines fiktiven Krieges genutzt. Auch der Golfkrieg und der Panamakrieg wurde in handliche Missionen verpackt und als Kampagnen in die Simulation integriert. Da man auch bei den Details freundlicher und feindlicher Einheiten wie Design, Bewaffnung, Reichweiten etc. auf hochwertiges Material zugreifen konnte, ist die Simulation in weiten Teilen äußerst realistisch geraten. Vor allem dem Flugmodell des Apache wurde große Aufmerksamkeit zuteil, was in erster Linie verzweifelte Spieler zur Folge haben wird: kaum eine Hubschraubersimulation ist auch nur annähernd so schwer zu fliegen. Der Schwierigkeitsgrad liegt zwischen Gunship 2000 und Virgins Werewolf KA-50, allerdings entscheidet bei AH-64D Longbow auch noch die Hardwareausstattung über das Leid des Spielers. Wer einen 4-Button-Joystick mit Schub- und



Mit dem animierten Hauptbildschirm hat man Zugriff auf alle Bereiche der Simulation. Ungewöhnlich ist die Aufteilung in Kampagne und historische Einsätze.



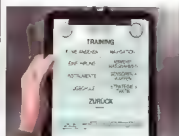
Bereiche mit zahlreichen Gebäuden und Fahrzeugen sind in den eigentlichen Missionen leider nur selten zu sehen. Das Trainingsareal zeigt, was technisch möglich wäre.



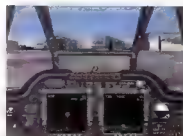
Während man im VGA-Modus die Cockpitinstrumente nur schlecht ablesen kann, wirkt im SVGA-Modus die Landschaft noch weitaus pixeliger.

Flugschule

Da auch ein moderner Kampfhubschrauber mit seinen elektronischen Flughilfen alles andere als einfach zu fliegen ist und Jane's nicht auf eine möglichst realistische Simulation verzichten wollte, sollte man vor seinen ersten Kampfauftrag einige Stunden Training setzen. Das mit Informationen vollgepfropfte IHADSS, die Flugphysik und die x-fache Tastaturbelegung werden zwar auch im ausgezeichneten Handbuch erklärt, in der ins Spiel integrierten Flugschule bekommt man in sieben Lektionen das Fliegen jedoch von einem gedulden Fluglehrer erklärt. Geflogen werden einfache Trainingsmissionen, eine deutsche Stimme erklärt dabei die Bedienungselemente und was gerade um den Hubschrauber herum passiert. Leider werden nicht alle Bedienungselemente erläutert, aber auch so ist die Flugschule eine wertvolle Hilfe.



Aufgeteilt in 7 Lektionen werden die Grundlagen des Helikopterfliegens erklärt. Auch die Bedienung der Waffensysteme fehlt nicht.



Mit Hilfe der gelben Rahmen werden die einzelnen Cockpitinstrumente erklärt. Die Sprachausgabe wurde dazu komplett eingedeutscht.



Die beiden militärischen Auseinandersetzungen, in denen der Apache eine wichtige Rolle einnahm, wurden in einzelne Missionen zerlegt.

Ruderkontrolle besitzt, ist fein raus; jede andere Hardwarelösung verlangt ständiges Tasten-Suchen auf der Tastatur. Diese wird ohnehin recht häufig verwendet, da die teil-

weise etwas umfangreichen Missionen die Kommunikation mit Flügelmännern oder der Artillerie nötig machen. Auch das mächtige Helmdisplay IHADSS benötigt zur völligen

Erfaltung seiner Fähigkeiten umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten des Piloten, und auch die beiden Multifunktionsanzeigen im Cockpit sind nicht mehr nur reine Sichtgeräte - immerhin lassen sich diese auch mit der Maus (!) konfigurieren.

„Wechseln Sie zwischen TADS ACQ und FCR ACQ“

Mit der Übersetzung der Sprachausgabe und vor allem des Handbuches hat man sich bei Origin sehr viel Mühe gegeben. Zwar machen die zahlreichen englischen Abkürzungen das Lesen nicht eben angenehm, da aber wirklich jedes relevante Detail des Spiels erläutert wird, stößt



Das Cockpit enthält die wichtigsten Informationen digital und analog. Die digitalen Anzeigen lassen sich sogar mit der Maus bedienen.

man während der Missionen nie auf unliebsame Überraschungen. Über den Fortschritt der aktuellen Mission gibt im allgemeinen die Sprachausgabe Auskunft. Sowohl der Hubschrauber selbst als auch die Einsatzleitung und die Flügelmänner teilen sich sprachlich mit und geben Informationen und Anweisungen weiter. Die jederzeit abrufbare Landkarte wird ständig aktualisiert und dient nur der groben Orientierung - eigentlich eine Aufgabe für den Co-Piloten. Dessen Aufgaben übernimmt der Computer, so teilt er ständig die möglichen Ziele in Prioritätsklassen ein, organisiert die Wegpunkte, bedient die Abwehrmaßnahmen, lobt den Piloten bei guten Schüssen etc.

Abwechslungsreich

Um den Spieler bei Laune zu halten, wird einem bei AH-64D Longbow einiges geboten. Neben dem Training, das jedem Piloten anzuraten ist, gibt es die Instant-Action, bei der auf Zufallsbasis eine Mission zusammengestellt wird, die Einzelmisionen, die nach den Wünschen des Spielers erstellt werden, die historischen Panama- und Irak-Kampagnen, bei denen die Missionen einzeln anwählbar sind, sowie die oben angesprochene Kampagne Polen-Ukraine. Die Story entwickelt sich Schritt für Schritt, vor jeder Mission geben Fernsehnach-

Der Hubschrauber im Einsatz

Beispielhaft für die vielen unterschiedlichen Missionen, die auf den Simulationspiloten warten, ist hier eine typische, einfach aufgebaute Angriffsmission beschrieben. Aufklärungsflüge, Eskortieren alleine oder mit Flügelmann oder beliebige Kombinationen daraus machen die Vielfalt der Simulation aus.



Im Zielgebiet identifiziert das Radar die gegnerischen Einheiten als gelandete Hubschrauber. Die Einsatzleitung verlangt deren Zerstörung.



Die mit den Zielkoordinaten versorgte Infanterie übernimmt den Job. Alternativ hätte der Wingman die Arbeit übernehmen können.



An den Wegpunkten entlang fliegt man im extremen Tiefflug in Richtung des Zielgebiets, die Einsatzkarte dient dabei der Orientierung.



Feindliche Stellungen am Wegesrand läßt man dabei unbehelligt liegen, um sich nicht zu früh verraten und den feindlichen SAMS auszusetzen.

Jetzt im Handel!

...oder direkt bei cdv:

0721 / 972240

good news
for you!

compuserve:

100022.274

mailbox:

0721/72014

internet:

http://www.cdv.de

t-online:

CDV#



Astro Star 5.0

CDR3213

Mit AstroStar können Sie Ihr persönliches Horoskop / Persönlichkeitsanalyse erstellen und ausdrucken.

Test in Fachzeitschrift PEBUS: "Einfach successful!"
• Horoskop • Christenbaum • Partnerschaft • Prognose
• Statistik • Planungssoftware

DM 49.95

TYRIAN

CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot 'em Up auf PCs." - N.Erst, PC Player 3/96

Tyrian ist ein großartiges Shoot 'em Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von ungewöhnlichen Grafikern und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Leveln!

DM 89.95



Dr. Hardware System

CDR2127

Das bekannte PC-Analyseprogramm für Änderungen und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:
• PlugPlay-Sync Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchron, asynchron
• Pipeline Burst Cache • Alles auf einen Blick
Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsets
und vieles mehr!

DM 29.95

MOD 4 WIN

CDR3001

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musik-
stücke, wie sie in großer Anzahl z.B. noch im
Internet zu finden sind.
Unterstützt MOD, MST,
WMA, OMT, STM, S3M,
G69, F60 und MTM.

Mit mehr als
3.000
Songs!

DM 49.95



IKARUS Deutsches Recht

CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen
Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in ein-
zelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können mar-
kiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Vor-
wörter (§§) können direkt eingesehen werden. Alle Texte
sind im ANSI-Format gespeichert. Insgesamt 50
Broschüren-Verbindungen!

DM 49.95



WinSkat (Vollversion)

CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen
und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim
nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avan-
zieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich
zu den DiskV-Turnierskatregeln können Sie eigene
Regeln aufstellen.

Mit Sprachausgabe!

DM 49.95



IKARUS Translator PRO

CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in
die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch,
Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mög-
lichen Datenbanken selbst erweitert werden können.
Das Programm kann aber auch ganz einfach die Text-
verarbeitung oder Nach-
schlagswerk genutzt werden.

DM 49.95



IKARUS Börse plus

CDR2840

Endlich ist ein privates Anlage- und Profi-Werkzeug,
das Börsenspekulation langfristig zu verfolgen, führen Sie in
Kürzester Zeit aus Tausenden von Wertpapieren die für
Sie interessantesten heraus. Über das IKARUS Terminal
können Marktbesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse
aktualisieren. Werden Sie
zum Börsenprofi!

DM 49.95

MEGA-SPIELE zum MINI-PREIS!



CDR3018

CDR3017

CDR3016

One Must Fall
Jazz Jackrabbit
EPIC PINBALL

DM 29.95
DM 34.95
DM 29.95



Astrologie PUR!

Was wissen die Sterne über
Sitz, Erleben Sie mehr über
Gegenwart, Vergangenheit u.
Zukunft! Über 75 Stern-
wörterprogramme: Horoskop,
Geburtszeitanalyse, Persönlich-
keitsanalyse, Berber...

CDR2132

DM 19.95



Schach MANIA

Schach dem Computer! Diese
umfangreiche Spielesammlung
ist eine wahre Fundgrube für
Schachprofis und Einsteiger. Es
erwarten Sie mehr als 70 Schach-
wörterprogramme: Einführung
von Schach PC - wenn Sie wollen!

DM 14.95



System Lotto 4.0

Das beliebte Lottosystem
jetzt auch in der Version 4.0:
• Mehrfachsyste-
me und
• beliebige Freundschaften
• erweiterte Online-Hilfe
• Fehlerprüfung

CDR2140

DM 39.95



Das gesamte Wissen der Jane's Information Group lässt sich auch in multimedialer Form abrufen. Die Datenblätter enthalten wertvolle Informationen.



Das umfangreiche Videoarchiv von Jane's Information Group kann auch mit echten Fernsehaufzeichnungen aus dem Golfkrieg aufwarten.

richten den aktuellen Stand der Dinge wieder. Überhaupt sind auf den zwei CD-ROMs eine Menge Filme zu sehen: neben den Nachrichten einige Schulungsvideos und offenbar auch Videos, mit denen bei Flug-Shows für den Helikopter gewonnen wird.

Landschaften nur für Jets

Neben der Berechnung der aktuellen militärischen Situation, der Tätigkeiten des Co-Piloten,

dem Flugverhalten des Helikopters und einigen anderen Dingen hätte der Prozessor noch eine Menge Grafik zu erstellen - damit wäre er allerdings überfordert. So bestehen die Landschaften nur aus riesigen, texturierten Polygonen, die einzigen markanten Erhebungen sind Feindobjekte oder die heimische Basis. Bäume, hinter denen man sich verstecken könnte, komplexe Dörfer und Städte sucht man vergebens - für eine Hubschraubersimulation eine fast unverzeihliche Unterlassungssünde. Die Grafikengine wurde anscheinend unverändert aus der Flugsimulation ATF übernommen, doch was aus hochfliegenden Jets realistisch genug aussieht, wirkt im langsamen Tiefflug eines Hubschraubers sehr trist und macht darüber hinaus eine Orientierung sehr schwierig. Aktiviert man also alle Details, sind nur die Bodentexturen feiner und der Rechner fängt fast hörbar das Keuchen an, viel zu sehen bekommt man dadurch trotzdem nicht. Im SVGA-Modus, der naturgemäß noch mehr Rechenpower benötigt, sieht man die Leere noch viel genauer; zum Ausgleich lassen sich die sonst etwas pixeligen Instrumente ausgezeichnet ablesen.



Da der AH-64D Longbow kein Jagdhubschrauber ist, sollte man seine Gegner, vor allem Helikopter und FIAKs niemals so nahe an sich heranlassen.



Die perfekte Tarnung der Gegner macht dem Piloten das Leben schwer. Selbst auf Ebenen sind die farblich angepassten Objekte kaum zu erkennen.

Geduldsfrage

Diese Hubschraubersimulation hat nichts mit einem Actionspiel wie Comanche zu tun. Wer also nur ein außergewöhnliches Ballerspiel sucht, ist mit AH-64D Longbow schlecht beraten. Es fällt nämlich keineswegs leicht (dies ist auch auf die triste Grafik zurückzuführen), eines der

vielen einsamen Ziele links liegen zu lassen, die Einsatzleitung duldet keine Verstöße. Möchte man dagegen sein fliegerisches Können und darüber hinaus seine Zurückhaltung am Feuerknopf und seine starken Nerven unter Beweis stellen, dann kann man bei Longbow getrost zugreifen.

Harald Wagner ■

Statement

Mit AH-64D Longbow ist die erste reinrassige Simulation auf meinem Schreibtisch gelandet, die trotz oder vielleicht wegen des pedantischen Realismus echten Spielspaß liefert. Die Missionen können mindestens soviel Spannung bieten wie die des Comanches, ohne dabei leicht in eine Ballerorgie zu verfallen. Ein besonderes Lob gebührt auch der Flugschule, die einem die komplexe Materie schnell und verständlich nahebringt. Warum Origin - eigentlich noch nie besorgt um fehlende Computerleistung - die Grafik derart vernachlässigt hat, bleibt mir ein Rätsel.



SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	36 MB General Midi
CD	1133 MB Audio

REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	75%
Handlung	85%
Handlung	73%
Spieldesign	84%

Spiel

deutsch

Handbuch

deutsch

Hersteller

Origin

Preis

ca. DM 100,-

CD-Advantage

gut

SPANNENDER ALS TELEFONSEX

gearheads

Aufziehen, loslegen, durchdrehen – Cool bleiben

Die EG-Spielenminister: Das Spielen von Gearheads kann zu Schweißausbrüchen, Haarausfall und Nervenzusammenbrüchen führen. Es wird dringend davon abgeraten, sich mit diesem Spiel über einen längeren Zeitraum zu beschäftigen.



PC Player 6/96:
Gearheads ist ein herrlich schräger Spaß.



Power Play sagt: Könnte einen ähnlichen Sucht-Effekt entwickeln wie Tetris.



Thomas Morgan von PC-Spiel sagt:
Echt cool! Endlich mal was völlig neues – Darauf haben wir lange gewartet!



Oliver Bosch von Limit sagt:
Echt abgedreht! Echt anders! Echt toll!



PC-Power 6/96: Ein nervenaufreibendes Strategiespiel, das immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet.



PC Action 6/96: Power-Ups, Geheimlevel und Zusatzleben geben einer runderum gelungen umgesetzten und vor allen frischen Spielidee den letzten Feinschliff.



Next Level 7/96: Das geniale Spielprinzip fasziniert und fesselt auf Anhieb. Extrem empfehlenswert!



PC Games sagt:
origineller Action-Spaß für Strategen.

MEIN
KÄNGURUH WIRD
IHN IN DIE KNIE
ZWINGEN!

JETZT
KOMMT DIE
KAKERLAKEN-
INVASION



<http://www.philipsmedia.com/media/games>

© 1996 Philips Media and RGA Interactive Inc.

PHILIPS

Im Exklusiv-Vertrieb von

BONICO
BONICOMEDIA SYSTEMS

PC & MAC CD-ROM

Speed Haste

Getriebeschaden

Speed Haste ist eigentlich ein alter Bekannter. Das spanische Programmiererteam Friendware machte mit Speed Haste zum ersten Mal vor vier Monaten auf sich aufmerksam. Damals wurde es noch als Shareware vertrieben, ein überwältigender Erfolg blieb dadurch aus.

Jetzt wird das Spiel von Electronic Arts vertrieben, ein klares Indiz dafür, daß Speed Haste gegenüber Bleifuß & Co. konkurrenzfähig ist. Speed Haste macht zu Beginn einen ausgezeichneten Eindruck: acht verschiedene Rennstrecken überzeugen durch eine ansprechende Optik und viele reizvolle Kurseigenschaften, wie zum Beispiel enge

Schikanen und schnelle Kurvenkombinationen. Unterteilt sind die einzelnen Parcours in drei unterschiedlich anspruchsvolle Kategorien (Beginner, Amateur, Pro), und auch die zur Verfügung stehenden Vehikel (sechs Formel 1-Boliden, sechs StockCars) werden in diese drei Klassen eingeordnet, jeweils noch einmal unterteilt in Fahrzeuge mit Automatik- und Schaltgetriebe.

Zusammen mit den zahlreichen Spielmodi (zum Beispiel: Einzelrennen, Meisterschaft, zwei Spieler über Split-Screen, Netzwerk oder Modem) werden fast alle Voraussetzungen für den „Burn-Out am Bildschirm“ geschaffen. Nur ein Manko trübt den durchaus positiven Gesamteindruck und schmälert den Spielspaß: Speed Haste ist selbst für blutige Anfänger keine allzu große Herausforderung! Nach einem knapp zehnmütigen Probe-spiel kann fast jeder halbwegs talentierte Tastatur-Rennfahrer die höchste Schwierigkeitsstufe meistern. Dadurch sinkt die



Durch die Cockpit-Ansicht wird das Spiel realistischer - aber auch sehr viel schwieriger! Das Fahrverhalten des Wagens läßt sich leider nicht so leicht einschätzen und man wird mit Schleudermanövern konfrontiert.

Motivation erheblich, auch wenn man sich immer noch auf die Jagd nach neuen Rundenrekorden machen kann. Auf Dauer ist das jedoch eher unbefriedigend.

SVGA ab 133 MHz

Der Grund für den äußerst niedrigen Schwierigkeitsgrad ist in erster Linie die kinderleichte Steuerung. Während die Formel 1-Wagen perfekt auf der Straße liegen und niemals ausbrechen, schleudert das Heck eines StockCars schon bei der kleinsten Lenkbewegung. Daher läßt sich das

Verhalten der Boliden sehr schnell ausrechnen, mit unvorhersehbaren Situationen wird man kaum konfrontiert. Die Grafik sorgt für zwiespältige Meinungen. Die Engine ist unter VGA sehr schnell, unter SVGA unspielbar - aber das ist ein Problem, mit dem auch alle anderen Rennspiele zu kämpfen haben. Der Hauptkritikpunkt: auf „Schmankerl“ wie beispielsweise vorbeifliegende Hubschrauber oder Flugzeuge wurde gänzlich verzichtet und Höhenunterschiede innerhalb einer Rennstrecke sucht man ebenfalls vergebens.

Oliver Menne ■



Die StockCars lassen sich nur mit viel Fingerspitzengefühl steuern.



Die Formel 1 macht bei Speed Haste noch den besten Eindruck.

Statement

Speed Haste kommt leider ein paar Monate zu spät. Bleifuß und Destruction Derby machen auf Dauer einfach mehr Spaß, ist der Schwierigkeitsgrad dieser beiden Spiele doch sehr viel ausgewogener. Friendware hat mit Speed Haste ein technisch durchaus überzeugendes Produkt entwickelt, das leider aufgrund des recht eintönigen Gameplays hinter der starken Konkurrenz zurückbleibt. Trotzdem handelt es sich um ein gelungenes Debüt.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSS/MSN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 7 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über SplitScreen,
Netzwerk, Modem

RANKING

Rennspiel	
Grafik	70%
	71%
Handling	98%
Spiele Spaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Friendware
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteilhaft	ungenügend

erobern?

entdecken?

Wie Sie es machen

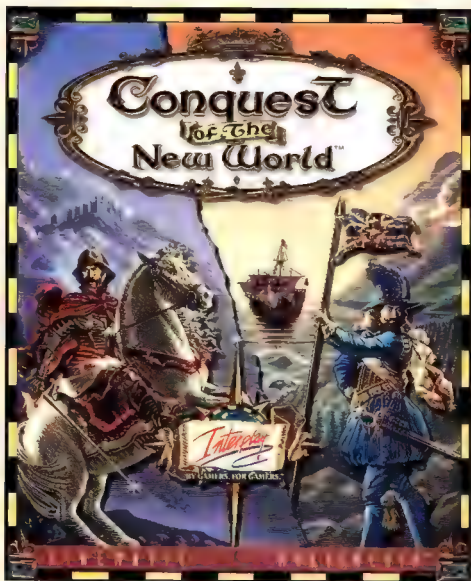
bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.

Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?



Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.

Interplay

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

DAS HÄRTESTE RENNEN IHRES LEBENS FINDET NICHT AUF EINER STRASSE STATT!

Limited Edition
inkl.
CD-ROM PAQ



Ikarion Software GmbH • Bahnhofstr. 18-20 • 52064 Aachen
Telefon: (0241) 470 150 • Fax: (0241) 470 15 25 • <http://www.ikarion.com>

Post SCRIPT

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.

▼ DTD

Hallo Rainer,
ich lese Eure Zeitschrift nun bereits seit einigen Jahren und habe bisher keine andere Zeitschrift gefunden, die für knapp 10 Mark fast 200 Seiten und eine mit Spielen und Demos prall gefüllte CD-ROM bietet. Außerdem stimmen Eure Beurteilungen ziemlich gut überein mit den meinen (jedenfalls bei den Spielen, die ich käuflich erworben habe). Nun habe ich aber eine Frage, die Dich persönlich betrifft. Wo ist „Down the Drain“ geblieben? Eine der besten Rubriken der Geschichte der Zeitschriften ist einfach verschwunden? Es kann doch nicht sein, daß alle Softwarefirmen so viel Angst vor Dir und DTD haben, daß sie keine schlechten Spiele mehr produzieren... Wenn es in Deiner Macht liegt: Bitte bringe DTD zurück. Viele Grüße:
Marc Weichhold

Meine Erklärung mag unglaublich klingen - ist aber durchaus ernst gemeint. Ein Spiel, das würdig ist für DTD, sollte eine Wertung von deutlich weniger als 15% haben. Und genau da liegt das Problem! Offensichtlich scheinen die Programmierer inzwischen bessere Arbeitsbedingungen zu haben. Es erscheinen wirklich so gut wie keine Spiele mehr, die so abgrundtief schlecht sind! Niemand bedauert das mehr als ich.

▼ Petralogie

Hallihallischen Rainer!
Na laß mal sehen! Also irgendwie... nein... oder? Ach was! Nein, ich kann in Petras Gesichtszügen auf der „What's up“-Seite nicht die geringsten Hinweise auf irgendwelche Verkrampfungen finden. Das ist doch überprofessionell. Ist dies nicht

ein herzerwärmendes, eisbergschmelzendes Lächeln? Also ich bin schon dünnflüssig. Ich folge hiermit dem Aufruf von Andy und schließe mich der Protestwelle gegen diese Zurückhaltung von „Petramaterial“ an. Da ich bezweifle, daß wir (die PM-Fans) eine Marginalexistenz führen, empfehle ich Euch dringend, über ein Lichtbild Eurer Redaktionsblume nachzudenken, bevor ein Volksbegehren daraus wird. Es muß ja nicht unbedingt ein Poster sein. Die Opferung einer einzigen Seite täte es auch schon. Um nun einem Aufruf nach intelligenterem Papierverbrauch Deinerseits prophylaktisch entgegenzuwirken, sei abschließend gesagt, daß Briefe mit „Petrainhalt“ bei vielen Lesern sicherlich mit zu den amüsantesten gehören. Möge der Saft mit Euch sein:
Lukas

Fein, daß Du mir die Arbeit abgenommen hast, krampfhaft nach einem Vorwand zu suchen, um dieses Thema wieder aufzuwärmen. Nicht nur (bisher) 22 Leser wollen das „Petraposter“, auch verschiedene Mitarbeiter der Redaktion wären nicht abgeneigt. Petra hat sich in einer ihrer wenigen schwachen Stunden hinreißen lassen, mir zu versprechen (ich hab es schriftlich, Petraleinchen! Leugnen zwecklos!), daß wenn mindestens 1.000 Leser sich für das Poster aussprechen (ja - verunglückter Satzbau. Ich bin in Eile!), ihre Verigerung als null und nichtig zu betrachten wäre. Nun ist es ja nicht so, daß ich da etwas manipulieren will. Und wenn ich jedem zehnten Einsender einer diesbezüglichen Bemerkung irgendein Spiel zurückschicke, soll das höchstens eine klitzekleine Motivation sein. Doch die Bitte, mich doch in meinem „gerechten Kampf“ zu unterstützen und die Aussicht auf ein Game soll Euch zu nichts verleiten. Falls schon Augenbrauen drohend in die Höhe schnellen (nein Petra, Deine zählen hier nicht!) möchte ich noch betonen, daß wir hier absolut nicht frauenfeind-

lich sind. Im Gegenteil! Wir (natürlich auch ich) schätzen Petra als duften Kumpel, fachlich kompetente Kollegin, und sie kann einfach alles (selbstverständlich nur, wenn es ihr den Kram paßt). Mit ihr kann man Pferde stehlen, jedoch macht sie einen lausigen Kaffee. Allerdings sollte dieser duftige Kumpel möglichst bald auf einem „Aufklapp-Poster“ prangen! Ihr werdet mich doch nicht hängen lassen? Bei meinem mikrigen Verdienst muß man sich eben etwas einfallen lassen, um auch ein bißchen Spaß zu haben.

▼ Fortschritt

Hallchen, liebe Häuptlinge der tausend Worte,
nachdem ich ja anfänglich mit Eurer Heft-CD sehr zufrieden war (gutes Preis-Leistungs-Verhältnis) und mit Hilfe eines Technikers auch die meisten von Euch veröffentlichten Spiele konfigurationsmäßig zum Laufen gebracht habe, mich so manche Stunde damit beschäftigte, meinen abgestürzten PC zu reaktivieren (wer hat schon immer 600 freie KBs unter Windows), statt mit aktiver Power in Eurem Silberling zu schnuppen, geziet Euch langsam aber sicher eine gammelige Zitrone als Preis für regelmäßig verdorbene Vorfreude. Statt wie bisher am Monatsletzen das neue Heft zu erwerben, muß ich nun für lange Zeit auf die PC Games verzichten, um meinen „ein-Jahr-alt-und-schon-hoffnungslos-veraltet“-PC auf die 8 MB RAM zu bringen. Oder gar auf 16 - oder besser gleich auf 32 MB RAM! Auf dem Silberling der Ausgabe 5/96 war gerade ein einziges Spiel, welches mit 4 MB lief! Nun gut, der Preis des Heftes mit dem begehrten Silberling ist ja nicht so hoch wie die zu erwartende Spielfreude - könnt ihr argumentieren. Sulbhiit! Ist ja nicht das erste Mal!! Beim ersten Mal habe ich noch gedacht, läßt Du einfach die CD in der Box, bis die Kiste aufgerüstet ist. Nun aber, nachdem sich wiederholt

zeigt, daß Ihr wohl mit Leuten, die sich nicht jedes Jahr einen neuen PC erlauben können, nichts mehr zu tun haben wollt, bleibt mir - und bestimmt vielen Mitstreitern unter den 4 MBs nichts weiter übrig, als zu einer anderen Zeitschrift zu wechseln. Mit freundlichen Grüßen: Rainer Warmbold

Warum ich? Warum wir?? Ich kann Deinen Unmut zwar verstehen, aber wir sind hier wahrhaftig der falsche Ansprechpartner. Wir saugen uns die Demos [ja nicht aus den Fingern, sondern bekommen sie vom betreffenden Softwarehaus zur Verfügung gestellt. Und daß die meisten Spiele inzwischen eben 8 MB brauchen, ist nun mal eine Tatsache und hat eher etwas mit der Veränderung des Marktes zu tun, als mit böser Absicht. Es stimmt schon, daß die Programmierer inzwischen offensichtlich verlernt haben, sparsam mit Speicher und Prozessorkraft umzugehen - warum sollten sie auch. Rechner sind inzwischen wirklich sportbillig geworden. Auch die Aufrüstung von 4 auf 8 MB (inzwischen wirklich unbedingt nötig) ist für die meisten kein Lustwandeln an den Eingangsporten des Armenhauses. Und vor das Wetttrüben nicht mitmachen will, muß sich eben mit älteren Spielen oder mit den letzten, welche mit 4 MB auskommen, begnügen. Das mag hart klingen - ist aber nicht unsere Schuld. Wir berichten nur über den Markt, machen ihn aber nicht.

Preisfrage

Hallo Rainer!
Nachdem ich die Leserbriefteile der letzten Ausgabe durchgelesen hatte, überfiel mich dieses Gefühl, dem Rest der Welt meine Meinung bebiegen zu müssen. Insbesondere der Brief von „Schoolboy“ war das Tüpfelchen auf meinem i. Richtig ist, wie Du schon sagtest, daß in den meisten Microsoft-Programmen in

Haften Kohle steckt, die den hohen Preis durchaus rechtfertigen. Aber was ist mit den ganzen anderen Programmen, die eigentlich nur eine Kopie des Vorgängers sind, und in die man nur andere Grafiken und einen fetteren Sound eingepackt hat - siehe X-Com und viele andere. Und dann sind da noch andere, bei denen ich mich fragen muß, ob der Preis nicht aus der Luft gegriffen ist. Eine Skatsimulation für 130 Mark? Meiner Meinung nach müssen die Softwarefirmen mal ihre Preisstrategien gründlich überdenken. Ich weiß aus Erfahrung, daß bei Games, die die Schmerzgrenze von 90 Mark überschreiten, doch schon arg gezeugt wird, bevor man zur Kasse schreitet. Kurzum - mich würde mal interessieren, wie die Leser und Du zu diesem Thema stehen. So, und nun noch schnell zu Carstens Brief: Keine Panik, mir geht es genauso. Du solltest mal einen Anti-Telekom-Tarifclub gründen. Sag mir bitte Bescheid - ich bin dabei. Ansonsten einen schönen Tag noch und bleibt so, wie ihr seid [Tun wir. Wir haben auch keine andere Wahl. Anm. v. RR]: Andreas

Bei der Preisfrage solltest Du bedenken, daß es sich bei den von uns genannten Preisen um den empfohlenen Verkaufspreis des Herstellers handelt. Das ist die Menge von Moos, die sich die Jungs so einbilden und gern hätten. Mit der Realität hat das oft nicht viel zu tun. Der sog. „Straßenpreis“ ist meist in deutlich humaneren Regionen anzufinden - es lebe die freie Marktwirtschaft. Auch Versandhändler sind für gewöhnlich bereit, das Objekt der Begierde gegen ein recht mildes Scherflein zu liefern. Wenn Du dann noch ein wenig harren kannst, bekommst Du Dein Game meist schon für ca. 60% des empfohlenen Verkaufspreises. Einfach in den nächsten Laden zu rennen und sich das neueste Spiel mit Schaum vor den Nüstern zu greifen, ist sicherlich eine ruhmreiche Methode der Softwarebeschaffung. Aber ich gebe Dir recht, daß immer wieder

Programme auftauchen, die ihren Preis eigentlich nicht rechtfertigen. Doch ob ich mir nun z. B. „Die Siedler II“ (Straßenpreis ca. 70 Mark) gönne, ist meine Entscheidung, die ich auch lassen kann, wenn mir die Ausgaben dafür zu hoch erscheinen. Zudem bin ich der Meinung, daß man eigentlich so gut wie nie mehr als 90 Mark für ein Game ausgeben muß. Rechnen und Vergleichen kann da wesentlich hilfreicher sein, als über die Preise zu lamentieren.

Frauenfragen

Halli Hallo Rainer!
Ich habe mich dazu entschlossen, Dir diesen Brief (mit Ringen unter den Augen) zu schreiben, weil ich die ganze Nacht wach lag und über die PC Games 6/96 grübelte. Mit Entsetzen las ich die Seiten 152/153 dieser Ausgabe, auf denen die „Indiana Jones Desktop Adventures“ vorgestellt wurden. Da darauf folgende Nacht fragte ich mich: „Ist dieses Spiel das lang ersehnte Indy 5-Adventure? Ich hoffe, Du kannst mir diese Frage beantworten.“

Tschüß: Kristina

„Indy's Desktop Adventure“ kann man zwar einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen, jedoch ist es recht simpel gestrickt und hat eigentlich nichts mit den legendären Adventures zu tun. Es wird zwar irgendwann einen neuen „Indy-Film“ geben, aber LucasArts bestreitet heftig, daß auch ein neues Spiel geplant ist. Jedoch behaupten dunkle Gerüchte etwas anderes. Soweit die Facts... wir werden sehen. Und noch ein Gedächtnisloch aus. Gute Nacht: RR

Nachschlag

Zur Abwechslung steht diesmal mein Kommentar am Anfang eines Briefes, weil ich ihn eigentlich kommentarlos zur Diskussion stellen möchte. Ich war

te gespannt auf Eure Reaktionen, denn dieser Brief spiegelt in keiner Zeile die Meinung der Redaktion wieder: RR

Hallo PC Games!

Seit einiger Zeit verfolge ich nun die Diskussion um das Thema Raubkopien, das sich mal wieder ungeahnter Beliebtheit erfreut - wie schon so oft. Ich habe schon sehr lange Raubkopien erstellt und verkauft, tue es immer noch und werde es auch weiterhin tun. Die Anzahl der Pseudonyme, unter denen ich in zahllosen Cracker-Demos aufgetreten bin, ist für mich schon unüberschaubar geworden. Ich möchte Euch nun gerne erklären, warum ich kopiere - auch wenn ich mir vorstelle, daß Ihr jetzt wahrscheinlich schon mit gerunzelter Stirn vor diesem Brief sitzt. Erstens: Man verdient eine Schweinekohle damit. Ich bin hauptberuflich - wenn man das so nennen kann - Student und als solcher natürlich nicht gerade gut betucht. Doch dank meiner zwei CD-ROM-Brenner, die auch nicht gerade billig waren, kann ich meine selbst zusammengestellten CDs in solchen Massen produzieren, daß ich sie zu Spottpreisen verkaufen kann, die mir immer noch einen irren Profit gewährleisten. Da ich nicht nur auf den PC beschränkt bin, sondern inzwischen auch für die großen Konsolen wie PlayStation und Saturn (die sind schwierig!) brenne, könnt Ihr Euch vorstellen, was sich da für ein Markt aufbaut. Zweitens: Es ist cool. Hey, na und? Was erwartet Ihr, ich bin 24! Was meint Ihr, was für eine Aufmerksamkeit man auf Parties gewinnt, wenn man derartige Stories zu erzählen hat wie ich. Drittens: Man erlangt ein ungeheures Wissen. Ohne mich hier groß aufbläsen zu wollen, kann ich doch mit Genugtuung behaupten, noch auf kein Spiel gestoßen zu sein, das nicht zu cracken gewesen wäre. Ich möchte die Nächte nicht missen, in denen ich mit Freunden stundenlang vor dem Hex-Editor gesessen bin. Von den Fähigkeiten, eigene Intros oder Demos zu entwickeln, will ich gar nicht

reden. Viertens - und das ist der Punkt wo Ihr aufhören solltet: Die Chancen auf dem legalen Arbeitsmarkt steigen radikal. Ich stehe inzwischen mit zwei großen Softwarehäusern in Verbindung, bei denen ich als Grafiker anfangen kann. Das Schöne an der Sache - und nun haltet Euch fest - ist, daß die Softwarehäuser von meinen Aktivitäten wissen. Bei einem leitenden Geschäftsführer stellte sich heraus, daß wir uns kannten. Er war ein ehemaliger Amiga-Coder. Und genau hier liegt der springende Punkt: Raubkopieren bedeutet - neben all den negativen Behauptungen - auch ein Beschäftigen mit der Materie, eine Kreativität, die geweckt wird, etwas, das durch das bloße Konsumieren gekaufter Originale nie erreicht wird. Und das ist es doch letztendlich, was gesucht und gebraucht wird, um sich auf diesem harten Markt nach vorne zu kämpfen. Wenn ich mir einige Programme und Spiele näher ansehe, bekomme ich eine Gänsehaut, wenn ich daran denke, daß diese Sachen von anderen Leuten gekauft werden - für teures Geld, das diese Produkte oft wirklich nicht wert sind. Auf meinen CDs sind übrigens alle Spiele überarbeitet worden und laufen nun problemlos! Raubkopieren sind und bleiben ein Problem, das will ich nicht bestreiten. Wenn ich später einmal bei einem Softwarehaus arbeite, würde es mich auch nicht begeistern, wenn meine Produkte von ein paar Würsten für ein paar Mark weiterverkauft werden, was ausschließlich ihrem eigenen Profit dient. Aber als Produzent käme es mir doch sehr gelegen, einen Kopierer auf meine Seite zu ziehen und keinen braven Informatiker. Auch wenn der viel eher weiß, was den Leuten gefällt.
GOD

Effekthascherei

Grüß Gott, Mister X.
Mit der Ausgabe 7/96 der PC Games feierte ich unser Halbjähriges (und ich hatte keine Ahnung, wie Du mit Nachnamen heißt - informatives Impressum).

Da die Themen der Leserbriefe in der letzten Ausgabe nicht so das Wahre waren, war es eine Wohltat, den Beitrag „Harte Ware“ zu verfolgen, und das nicht nur wegen Deiner lesenswerten Antworten. In der Tat habe ich mich auch schon gefragt, mit welchem Recht ein Programmierer ein werkstatt-ähnliches System für sein 0815-Ballerspiel verlangt. Bleibt der ressourcenschonende Programmierstil aufgrund von Quengeleien der Anwender (wann kommt endlich F1GP2 raus?) auf der Strecke, oder ist es einfach nur Unvernunft? Wo sind die Leute, die noch um jedes Byte im Speicher kämpfen und ein gutes Programm nach auf einer DD-Diskette unterbringen? An sonnigen Tagen kann mir auch schon der Gedanke, Soft- und Hardwarehersteller sprechen sich ab. Sollte das so abwegig sein?

B.G.: Ich gebe Euch Win95 als neues Betriebssystem für Eure Kisten.
Vosib: Danke Billy. Da Win95 mindestens 1 GB MB, Pentium 100, 1 GB Platte braucht, ist unser Jahresumsatz gerettet!
Lntel: SUUUUUUuper!! Ohne Pentium ist's ja wirklich echt langsam!

User: Was jetzt? Soll ich meistigen oder meinen drei Monate alten PC endlich auf Vordermann bringen?
An dieser Stelle paßt ein Zitat von einem gewissen RR: „Wir haben eben die Programme, die wir verdienen!“

Vielleicht denken die Herren Programmierer einmal nach und trauen sich, ein einfaches, aber gut gemachtes Spiel herauszubringen, das auch noch Spaß macht. Dies wäre eine erfreuliche Entwicklung für die, deren PC beim P75 einen Entwicklungsstopp hatte und die keine 5 DM (= Hälfte meines Monatslohnes) übrig haben, um ihr Spielzeug auf dem neuesten Stand zu halten.

Bei vielen Spielen bestätigt Ihr meinen Verdacht, daß Schwächen in der Handlung mit Videos, Effekten usw. vertuscht werden sollen. Ich muß zugeben: meistens schafft ihr es, diese Kandidaten zu entlarven, ABER bei WC4 (Preis der Frei-

heit: mind. P133) meines Erachtens voll daneben. Wäre die Anzahl der Filme und CDs nicht gewesen - ich hätte es für WC2 gehalten! Wäre toll, wenn sich noch andere Leser mit interessanten Beiträgen zum Thema „Harte Ware“ beteiligen würden. Das wars.
C.E. aus K sagt Ade!

Daß sich Soft- und Hardwarehersteller absprechen, kann ich mir nicht vorstellen. Schließlich sprechen sich Osterhase und der Weihnachtsmann auch nicht ab, oder? Und die hohen Hardwareanforderungen müssen heutzutage doch wirklich sein! Wenn ich so hinter meinem P100 und WinWord 7 sitze, bin ich immer wieder überrascht, wieviel Funktionen es doch bietet. Zwar brauche ich davon nur ca. 30%, aber das gehört nicht hierher. Auch ohne die netten Animationen von Win95 würde ich mich in meinem Rechner nicht mehr zurecht finden. Unvorstellbar ebenso, ein Programm zu installieren, ohne von einer bezaubernden Frauenstimme angeleitet zu werden. Dauert nun zwar geringfügig länger als früher, ist aber viel angenehmer. Wir brauchen neue Hardware! Neulich habe ich ein uraltes Textverarbeitungsprogramm für MS-DOS (welches verrate ich nicht) auf meinem Rechner installiert. Mein Weltbild wurde allerdings mächtig erschüttert, als ich feststellte, daß es denoch alle (!) Funktionen bot die ich benötige und (im DOS-Fenster) in einer atemberaubenden Geschwindigkeit lief. Allerdings war ein Arbeiten damit dann doch unmöglich, weil ich keine Tabellen und Grafiken einbinden konnte (tue ich zwar nie, aber was - wenn ich es diesmal müßte??) und mir die tolle Oberfläche einfach fehlte.

Kritik

Hallo Rainer!
Eure Idee, von Lesern programmierte Spiele bzw. Levels

auf die Cover-CD zu bringen, finde ich echt prima. Vor ca. einem halben Jahr erstand ich die Vollversion von „Klik'n Play“, einem Gamecreator, bei dem 10 von Profis erstellte Spiele als Vorlage beigelegt waren. Als ich voll Spannung die Cover-CD der Ausgabe 6/96 in mein Laufwerk legte und mir das Verzeichnis „Leser“ genauer ansah, staunte ich nicht schlecht, als eines dieser Vorlagenspiele in bainehe unveränderter Form darunter war. Ich spreche hier von „Gracilis“. Das einzige was dieser Leser an diesem Spiel vollbracht hat, war, seinen Namen in den Vorspann zu schreiben und die Anzahl der Leben ins Unermeßliche zu steigern (beide Veränderungen verschlechtern das Spiel nur!). Hey Du! Findest Du es richtig, in die PC Games zu kommen, nur für das Ändern von ein paar Kleinigkeiten, während anderen Programmieren, die bestimmt mehr Zeit und Kreativität in ihr Programm investiert haben, das nicht glückt? Du hast Dir nicht nur Dein Eintritt in die PC Games ergaunert, Du hast auch noch ein Programm „gestohlen“! Anstelle Deines (!) Programms hätte ich lieber ein nicht so gutes, aber selbst programmiertes Spiel gesehen!! Rainer, was sagst Du dazu? Mir ist natürlich klar, daß Ihr keine Möglichkeit habt, immer nachzuprüfen, ob ein Spiel wirklich selbst programmiert ist. Deshalb fordere ich alle PC Games-Leser, die im Lesereinsendungsstiel über ein bereits veröffentlichtes Programm stolpern, auf, dies Rainer mitzuteilen, damit möglichst wenige diesem Beispiel folgen.
Tschüß: Thomas Jörg

Leider ist es uns wirklich kaum möglich, jedes Spiel dahingehend zu überprüfen. Womöglich waren wir auch zu „blauäugig“ und vertrauten auf die Ehrlichkeit aller Leser. Wir werden jedoch in Zukunft ein Auge mehr auf die Programme werfen - versprochen.

Support

Unter dem Stichwort „Support“ möchten wir Ihnen ab dieser Ausgabe ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen geben. Diese „Fragen und Antworten“ stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. Virgin macht diesen Monat den Anfang.



▼ LION KING

Erwartet das Spiel vor dem Beginn ein Wort von Ihnen, das Sie nicht kennen?

Die Paßwortabfrage vor Beginn des Spiels bezieht sich auf das rote Spielhandbuch. Sie lautet zum Beispiel:

PLEASE ENTER THE FIRST WORD ON PAGE 5 LINE 5
Das bedeutet, daß Sie **BITTE DAS ERSTE WORT AUF SEITE 5 ZEILE 5** eingeben möchten.

Wenn Sie jetzt im Spielhandbuch die Seite 5 aufschlagen, dann 5 Zeilen herunterzählen, so steht dort das Wort „zur“. Auch die Überschriften zählen als Zeile. Jetzt geben Sie „z“ „u“ „r“ ein, und das Spiel kann beginnen.

▼ HAND OF FATE

Wie komme ich an der Ratte vorbei?

An der Ratte kommen Sie mit Hilfe des Sumpfschlängentrunks vorbei. Folgende Zutaten müssen Sie hierfür in den Kessel geben, der nur mit Wasser gefüllt sein darf: Zuerst den Schwefelstein, der nach Eiern riecht, dann fügen Sie die Zwiebel, die Krokodilstränen und den Pilz hinzu. Jetzt brauchen Sie noch heißes Wasser aus den Schwefelquellen und die knorrige Baumrinde, die den windigen Stoff darstellt. Zu guter Letzt müssen Sie noch den Hocker in den Kessel werfen, wodurch der Trank komplett wird.

Was mache ich beim Totenschädel und beim Glühwürmchenbaum?

Am Glühwürmchenbaum müssen Sie ein Lied lernen. Dieses Lied ist in jedem Spiel anders. Es geht zunächst darum, das er-

ste Glühwürmchen zu finden. Klicken Sie auf das falsche, so erklingen zwei Töne. Wenn Sie das richtige Glühwürmchen anklicken, hören Sie drei Töne. Es erklingt das erste, das zweite und wieder das erste Glühwürmchen. Notieren Sie sich bitte die Farbreihenfolge, sie wird im weiteren Spielverlauf noch gebraucht. Jetzt klicken Sie auf das erste, dann auf das zweite Glühwürmchen. Es ertönen nun das erste, das zweite und das dritte Glühwürmchen. Dieses Spiel führen Sie fort, bis Sie alle Glühwürmchen angekllickt haben. Nun ertönt eine poppige Melodie. Die Reihenfolge der Farben benötigen Sie nun, um den Totenschädel zu öffnen. Wenn Sie auf den Zähnen des Totenschädels die Farben, die Sie sich notiert haben, spielen, so wird er sich öffnen.

Wie kann ich Kyrandia das erste Mal verlassen?

Hierfür benötigen Sie drei Bälle und ein Sandwich. Sie können sich jedoch auch verkleiden und auf diese Art und Weise die Insel verlassen.

Wie komme ich an die drei Bälle?

Gehen Sie in die Spielzeugfabrik und werfen einen Schuh oder ein Lederwams in die Spielzeugmaschine. Achten Sie dabei auf die richtige Einstellung der Hebel.

Wie kann ich die drei Höhlen erreichen?

Am Automaten kaufen Sie sich einen Regenschirm und einen Schwimmreifen. Dann springen Sie in das linke Faß über dem Wasserfall. Jetzt legen Sie den Schwimmreifen ab, blasen die Blume auf und springen auf die andere Seite. Sie betreten die erste Höhle.

Legen Sie nun den Schwimmreifen an und springen Sie in den

Wasserfall. Auf die andere Seite kommen Sie diesmal mit Hilfe des Regenschirms und des Hakens im Wasserfall. Öffnen Sie jetzt den Regenschirm und gleiten Sie mit ihm an der Felswand hinab. Sie sollten auch diese Höhle von innen betrachten.

Auf die gleiche Art und Weise wie Sie angekommen sind, gleiten Sie nun noch ein Stockwerk tiefer. Jetzt brauchen Sie nur noch die letzte Höhle betreten.

Die Königin ruft mich immer wieder zurück und fordert mich zum Spielen auf?

Spiele Sie mit der Königin und legen Sie nach der fünften Figur auf dem Spielfeld die Zeitung auf den Boden. Wenn Sie diese jetzt mit dem Geldstück anklicken, erscheint der Geist des Fischkönigs. Nun können Sie zurück nach Kyrandia.

▼ ALADDIN

Das Spiel erwartet von mir zu Beginn ein Wort, das ich nicht kenne?

Die Paßwortabfrage vor Beginn des Spiels bezieht sich auf das Spielhandbuch! Sie lautet zum Beispiel:

PAGE NUMBER: 12

PARAGRAPH: 9

WORD NUMBER: 2

Das bedeutet, daß Sie bitte das zweite Wort auf Seite 12

SEITE: 12

ZEILE: 9

WORT: 2

eingeben müssen.

Wenn Sie jetzt im Spielhandbuch die Seite 12 aufschlagen, dann 9 Zeilen herunterzählen, so steht dort das Wort „who“. Auch die Überschriften zählen als Zeile. Jetzt geben Sie „who“ ein, und das Spiel kann beginnen.

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten sind inklusive Nachnahme **DM 8,99 zzgl. Zahlkarte** (abhängig ab DM 2,5). **Zahlungsmittel** können ab **DM 20,-** ohne Versandkosten **Bei Annahmeverweigerung** wird eine **Kostenpauschale** von **DM 20,-** zuzüglich **Pflichtsicherungen** erhoben. Diese **Prämie** ist **unersetzlich** als **vorvertragliche** **Stand** **diese** **Zertifikatsaufträge** **Achtung** **„adempore“** wie **eben** **ab**

Bestellannahme:
Mo - Fr: 9.00 - 18.30 Uhr
Fördern Sie noch heute unter
Angabe Ihres Computertypen
Angabe des Betriebes
unter neuesten Preisen an
Innen enthalten ist auch ein reichhaltiges
Material an Joysticks und
Hardwarzubehör

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

D 77,95	Rebel Assault 2 (*)	D 76,95
D 64,95	Ridiculous Master Lu	D 72,95
D 84,95	Ripper (*)	D 77,95
E 67,95	Schleichfahrt (*)	D a.a.
D 69,95	Shannara (*)	D 73,95
D 72,95	Schleichschiff (*)	D 72,95
D 69,95	Shivers	D 79,95
D 69,95	Shock Wave Assault	A 69,95
D 52,95	Sid Meier's Civ. (Col. Civ/Rail/Pn)	D 84,95
A 72,95	Silent Hunter	D 64,95
D 74,95	Silent Thunder	A 79,95
D 62,95	Sim City 2000 Collection	D 82,95
D 79,95	Sim City URK	D 32,95
A 63,95	Sim Tower	D 99,95
A 84,95	Sim Town	D 79,95
D 49,95	Simon The Sorcerer 2	D 74,95
D 49,95	Space Backs	D 67,95
D 73,95	Space Hulk (*)	A a.a.
A a.a.	Space Quest 6	D 77,95
D 62,95	Speed Heat	A 54,95
D 79,95	Spycraft (*)	D a.a.
D 52,95	Star Trek: Deep Space Nine	A 69,95
D a.a.	Star Trek Limited Edition	E 119,95
D 87,95	Star Trek: Next Generation	D 69,95
US 94,95	Star Trek: Generations (*)	D 69,95
D 29,95	Steel Panther	D 66,95
D 79,95	Stonewall	D 87,95
D 74,95	Strike Base (*)	D 64,95
D 84,95	Strawberry	D 82,95
D 79,95	Terra Nova	A 69,95
D 69,95	Terra Nova (*)	D 66,95
D 79,95	Terminator: Future Shock	A 69,95
D a.a.	TPK: EF 2000	D 84,95
D 74,95	The Dig (*)	E 59,95
D 64,95	The Dig (*)	D 69,95
A 79,95	This Means War	D 82,95
A 37,95	Tie Fighter Incl. Mission	A 59,95
A 87,95	Tie Fighter Incl. Mission (*)	D a.a.
D a.a.	Tilt	A 49,95
D 74,95	TNN96 Fishing	A 72,95
D 64,95	Top Gun	D 78,95
D 64,95	Torrid Passage	D 79,95
D 67,95	Touche	D 67,95
D 69,95	Touché Tycoon Deluxe	D 84,95
D 59,95	Tunnel B1 (*)	D a.a.
D 49,95	Tyrian	A 69,95
E 14,95	Under A Killing Moon	D 64,95
A 69,95	Urban Runner (*)	D 84,95
D 79,95	Vollgas	D 52,95
D 67,95	War Craft 2	D 77,95
D 68,95	War Craft 2 Expansion CD (*)	D 24,95
D 62,95	Warhammer	D 64,95
D 76,95	Welcome To The Future (*)	A 89,95
D 67,95	Werewolf Vs. Commanche	D 72,95
E 63,95	Westwood Compilation	D 72,95
D 69,95	Wetlands	A 54,95
A 74,95	Wing Commander 3	D 79,95
D 94,95	Wing Commander 4	D 99,95
D 94,95	Witchaven	A 69,95
D 84,95	Woodruff (Goblins 4)	D 64,95
D 84,95	Worms	D 67,95
D 52,95	Worms Data CD	D 32,95
D 69,95	WWF Wrestlingmania	A 87,95
D 84,95	Z (*)	A 64,95
D 69,95	Zork Nemesis	E 73,95
E 84,95	Zork Nemesis (*)	D 74,95

Disk Spiele

Duschgelbuch (WIN95)
König der Löwen
Die Fighter Missions
Transport Ty. World Editor

Fordern Sie unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an !!

Händleranfragen erwünscht.

Lösungshefte ab 12,95 DM

Wir haben viele weitere
Spiele + CDs im Angebot !

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Laderpreise können teilweise abweichen !

A= Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anzeigenschluss noch nicht erschienen

67,95	Die Siedler	63,95	Fantasy General	67,95	Earthsiege
67,95	FI-Manager	64,95	Cyberia	69,95	Warhammer
69,95	Duke in dem 3D	64,95	Civilisation 2	79,95	The Dig (Dt.)
69,95	Formular 1 Grand Prix 2	94,95	Master Of Antares (Orion 2)	79,95	Hardware schnäppchen

Hardware schnäppchen

Joysticks					
ThrustMaster Flightmaster F16	189,95	Chewy Flucht Von F5	D 39,95		
ThrustMaster F16 TQS Pedal	199,95	Creature Shock	A 99,95		
ThrustMaster Pinball Contr.	69,95	Crusade	D 44,95		
ThrustMaster Formular T2	249,95	Cyberly I	D 39,95		
CH Flight Stick Pro	119,95	Das Amt	D 39,95		
CH Pedal	99,95	Dawn Patrol	D 29,95		
CH Pedal Pro	179,95	Der Planer 1 & Extra	D 19,95		
Gravis Analog Pro	46,95	Descent I	A 39,95		
Gravis Firebird	99,95	Descent II	A 39,95		
Gravis Phoenix	159,95	Descender Master 2	D 99,95		
Gravis Game Pad	29,95	RIFA Soccer 96	D 29,95		
Gravis Grip incl. 2 Pad + Game	149,95	Flight Of The Amaz. Queen	D 49,95		
Wingman Extreme	78,95	Indiana Jones 4	D 29,95		
Lausprechter		Indy Car Racing	A 19,95		
Trust 20 25W	39,95	Jagged Alliance	D 29,95		
Trust 2400V	74,95	Kings Quest 7	D 34,95		
Trust 300W 3D	119,95	Kyandia 3	D 19,95		
CD-ROM Laufwerke		Little Big Adventure	D 29,95		
Mitsumi FX400 EIDE 4x	89,00	Magic Carpet 2	D 39,95		
Mitsumi FX600 EIDE 6x	159,00	Magic Carpet Plus	D 29,95		
Mitsumi FX800 EIDE 8x	249,00	Maniac Manison 2 (DOTT)	D 29,95		
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	329,00	Marine Fighters (US Navy Data)	D 19,95		
Toshiba XM5522 EIDE 6x	179,00	Master Of Orion	D 39,95		
MPEG-Karte		Nascar Racing	A 23,95		
Spea Showtime 2MB	699,00	NHL Hockey 95	D 29,95		
ELSA MPEG PCI	299,00	Noctropolis	D 29,95		
Soundkarten		Oldtimer	D 24,95		
Trust SoundExpert DL 16	99,00	Populous 2 + Powermonger	A 29,95		
Soundblaster 16 PnP Value	169,00	Privateer	A 29,95		
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269,00	Rebel Assault	D 29,95		
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	359,00	Rugby World Cup 95	A 19,95		
Festplatten		Sam & Max	D 29,95		
Quant Sirocco 1,7 GB EIDE	449,00	Strike Commander	D 29,95		
Quant Sirocco 2,5 GB EIDE	649,00	Syndicate Plus	D 29,95		
Quant Saturn 2GB SCSI-2	999,00	System Shock Classic	D 29,95		
Quant Atlas 2GB SCSI-2	1249,00	Theme Park	D 29,95		
CPUs		Ultima Underworld 1+2	A 29,95		
AMD 486-133 (5x86-P75)	99,00	Virtual Pool	A 49,95		
INTEL P100	249,00	Warcraft I	A 39,95		
INTEL P133	449,00	Wing Commander 2	A 29,95		
INTEL P166	899,00				
Motherboards ASUS					
SP3	249,00				
P55TP4 256KB sync. burst	299,00				
P55TP24 256KB sync. burst	399,00				
Grafikkarten					
Matrox Millennium 2MB	559,00				
Matrox Millennium 4MB	849,00				
Diamond ST 64 Vid 2MB VRAM	499,00				
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	299,00				
Elsa Victory 2MB EDO-RAM	449,00				
CD-R					
Yamaha CDR102 2/4-fach	1199,00				
Philips CDD2000 2/4-fach	1199,00				
CD-Rohlinge	16,95				
Mengenstaffelung auf Anfrage					

ROTSTIFT

Helmstedt Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
<http://www.rotstift.de>



Liebe Tips & Tricks-Leser,

für all jene unter Ihnen, die von den Siedlern nicht mehr loskommen, haben wir in dieser Ausgabe einen großen Hilfetitel mit detaillierten Megascreeenshots zu den insgesamt zehn Karten zusammengestellt.

Mit den Icons, die die genaue Position von Rohstoffvorkommen, Konfliktgebieten und den gegnerischen Standort kennzeichnen, sollte es Ihnen ein großes Stück leichter fallen, die Römer und Wikinger in die Flucht zu schlagen. Mit unserer Komplettlösung zu dem brandneuen 360°-Adventure Zork Nemesis können alle Hürden auf dem Weg zum finalen Ende mit Leichtigkeit genommen werden. Die schon im letzten Heft gestartete, sehr umfangreiche Spielanleitung zum Rollenspiel Anvil of Dawn geht diesmal in die zweite und somit vorletzte Runde, bevor Sie das Böse endgültig vertreiben können. Eine Freude der ganz besonderen Art hoffen wir Ihnen mit unserem Civilization 2 Workshop zu machen. Wenn Sie schon immer einmal wissen wollten, wie Sie Ihr „individuelles“ Civilization 2 kreieren, sollten Sie sich die Seiten 626-628 auf jeden Fall einmal näher ansehen.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Die Siedler (Teil 2)

Seite 608-614

Zork Nemesis

Seite 615-619

Anvil of Dawn (Teil 2)

Seite 620-624

Civilization 2 (Workshop)

Seite 626-628

Kurztips

Seite 625

- Elisabeth I.
- Pole Position
- Need for Speed
- Siedler 2
- Megaman X
- Worms Reinforcements

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
☐ St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM

Gesamt ☐ DM
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 4,-/Ausland DM 12,-) ☐ DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von ☐ DM
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computer Verlag
 Leserservice
 Postfach
 90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung Teil 2

Die Siedler 2

In der Ausgabe 6/96 haben wir Sie bereits mit einer Reihe praktischer Kniffe für **Die Siedler 2** versorgt. Jetzt setzen wir noch eins drauf: In wochenlanger, akribischer Arbeit hat die Redaktion alle zehn Levels bis in die letzten Winkel analysiert und ausgewertet. Wir zeigen Ihnen, wo Sie das meiste Gold und die ergiebigsten Kohle-Vorkommen finden. Außerdem bekommen Sie wertvolle Informationen über den Standort der Gegner und die Position der Tore.

Allgemeine Tips

■ Beginnen Sie jeden Level nach Schema F: Zunächst zwei Holzfäller-Häuschen und eine Förster-Hütte aufstellen, dann ein Sägewerk und einen Steinmetz (natürlich nur bei entsprechenden Granit-Bergen). Halten Sie sich zu Beginn nicht mit dem Bau von größeren Gebäuden auf. Im weiteren Verlauf werden Sie sehr viele verschiedene und material-intensive Anlagen brauchen; daher empfiehlt es sich, nach zwei weiteren Holzfällern anzuschließen und mindestens ein zweites Sägewerk zu betreiben.

■ Gewöhnen Sie sich an, in erster Linie Gebiete zu erkunden und zu erobern; währenddessen werden die besetzten Territorien mit Gebäuden belegt.

■ Faustregel: Gebaut wird ein Haus erst dann, wenn es wirklich benötigt wird und wenn genügend Holz bzw. Granitsteine zur Verfügung stehen.

■ Nahrungsgänge während der Anfangsphase umgehen Sie mit Fischen. Die Häuschen platziert man in gebührendem Abstand am Meer-resur. Kleine Seen sind im Normalfall nicht ergiebig genug.

■ Wenn Sie von vornherein keine Esel haben (läßt sich mit einem Klick auf das Hauptquartier feststellen), dann sollten Sie schleunigst eine Esel-zucht nebst zwei Bauernhöfen und zwei Brunnen bauen. Die Grautiere werden Ihnen einen erheblichen Zeitvorteil gegenüber Ihren Gegnern verschaffen.

■ Solange sich eine Baracke vor unbekanntem Gebiet am Bau befindet, sollten Sie während der Konstruktions-Zeit schon mal einen Erkunder losschicken.

■ Für die Gebiets-Erweiterung eignen sich in erster Linie die simplen Baracken, für die bereits zwei Bretterstapel ausreichen. Wegen dem geringen Platzbedarf muß die Landschaft im Normalfall nicht planiert werden - das spart Zeit. Auch die Fristen bis zur Fertigstellung halten sich in Grenzen.

■ Verzichten Sie grundsätzlich auf den Bau von Granit-Bergwerken. In praktisch jedem Level gibt es genügend Granit-Ansammlungen, die von Steinmetzen problemlos abgetragen werden können. So sparen Sie nicht nur Baumaterial (vier Bretterstapel pro Mine), sondern auch und vor allem die ohnehin knapp rationierten Nahrungsmittel. Ein Mangel an Granitsteinen ist so gut wie ausgeschlossen. Nur wenn Sie sehr viele Katapulte im Betrieb haben, sollten Sie rechtzeitig nach Granit-Vorkommen suchen lassen.

■ Mit der Statistik-Funktion können Sie u. a. die Größe Ihres Staatsgebiets und die militärische Stärke mit den Werten Ihrer Gegner vergleichen. Dadurch bekommen Sie Anhaltspunkte, ab welchem Zeitpunkt sich aufgrund der militärischen Überlegenheit ein Angriff lohnt. Auch können Sie auf diese Weise abschätzen, ob und wieviel Gold Ihren Feinden noch für die Beförderung der Armee zur Verfügung steht.



MISSION 1 - ES GEHT LOS

MISSION 2 - ERSTER KONTAKT



Gut zu wissen

- Ein General trifft doppelt so häufig wie ein Schütze.
- Wenn Sie ein Goldstück in ein militärisches Gebäude liefern, wird nach kurzer Zeit ein Soldat pro Rangstufe auf den nächsthöheren Dienstgrad befördert. Beispiel: In einer Festung sitzen zwei Gefreite, ein Unteroffizier und drei Offiziere. Ein Goldstück bringt folgendes Ergebnis: Ein Gefreiter, ein Unteroffizier, drei Offiziere, ein General. Daraus schließen Sie messerscharf, daß es günstiger ist, möglichst viele Soldaten in einer Festung ausbilden zu lassen, weil dadurch u. U. mehr Krieger pro Goldstück befördert werden. Militärische Gebäude in Grenznähe werden grundsätzlich bevorzugt mit Münzen versorgt.
- Die Belieferung eines Gebäudes mit Gold können Sie durch ein Kreuzchen auf den Münz-Button im dazugehörigen Fenster stoppen.
- Greifen Sie immer mit den stärksten Soldaten an, und mobilisieren Sie für die Offensive ALLES, was Beine (und möglichst ein Schwert) hat. Wenn Ihnen eine genügend große Armee zur Verfügung steht, sollten Sie stets mehrere gegnerische Gebäude gleichzeitig attackieren. Andernfalls eilen unter Umständen die Krieger aus benachbarten Baracken zu Hilfe.
- Finden Sie heraus, wo sich die Goldminen Ihrer Gegner befinden und stürmen Sie zunächst die militärischen Anlagen in deren Umgebung. Dadurch bleibt die militärische Stärke Ihrer Kontrahenten auf einem niedrigen Level.

- Lohnende Angriffspunkte sind auch militärische Einrichtungen in der Nähe von Schmieden, Eisenschmelzen, Münzprägereien, Bergwerken aller Art und insbesondere Lagerhäusern.
- Es empfiehlt sich, die oberen vier Balken des Militär-Fensters auf das jeweilige Maximum zu setzen.
- Treffen zwei Soldaten rivalisierender Völker mit gleicher Rangstufe aufeinander, entscheidet der Zufall über Sieg und Niederlage. Es spielt keine Rolle, welcher der beiden Krieger angreift bzw. verteidigt. Des weiteren ist es für den Ausgang eines Duells irrelevant, welcher Kämpfer den ersten Treffer landet.
- Wenn ein Soldat nach einem Schlagabtausch in ein militärisches Bauwerk zurückkehren kann, erlangt er wieder volle Kampfstärke. Bekriegt er sich direkt nacheinander mit mehreren Gegnern, erhält sich dieser Kämpfer zwischenzeitlich NICHT!
- Kein falscher Ehrgeiz: Vorrangiges Ziel jeder Mission ist das Finden und Erreichen des Tores. Es geht nicht darum, die gegnerischen Hauptquartiere abzufackeln oder den Gegner bis auf die letzte Hütte in die Knie zu zwingen. Es reicht völlig aus, wenn Sie sich eine Schneise durch das feindliche Gebiet schlagen und ein militärisches Bauwerk (egal ob selbstgebaut oder annektiert) in der direkten Umgebung des Tores besetzen.
- Sehr wichtig: Vor jedem Angriffsbefehl und nach größeren Gebiets-Eroberungen sollten Sie einen Spielstand anlegen. Die Auto-Save-Option muß grundsätzlich abgeschaltet sein, um beim Spei-

Motherboard	256 kB Cache 256 kB Pro	75-166 MHz 150-200 MHz	238,- 1.198,-
HDD	1,2 GB IDE 398,- 2,0 GB IDE 598,-	CPU 586 133MHz 128,- Pentium Pro 200 MHz 1.998,-	
CD-ROM	4x 88,- 8x 238,-	CD-writer 2x/4x 1.598,-	
Sound	16 bit PnP 88,- 32 bit PnP 298,-	Drucker Tinte Color 448,- Tisch-Scanner 398,-	
VGA	1MB PCI 108,- 2 MB PCI 218,-	Color-Monitor 14" 448,- 17" ab 798,-	

PCs - Bauteile - Peripherie individuelle Konfiguration Tiefpreise solange Vorrat

compustore

PC - Versand Fax 08807 8953
Mo-Sa 9⁰⁰-20⁰⁰ Tel 08807 310

200MHz P6	Upgrade: MB+CPU	2.898,-
Midi-Tower: 256 kB, 8 MB RAM 1MB VGA, 850 MB HD, FD, 4xCD		3.898,-
133MHz 586	Upgrade: MB+CPU	348,-
Midi-Tower: 256 kB, 8 MB RAM 1MB VGA, 850 MB HD, FD, 4xCD		1.298,-

MISSION 3 - DER ENGPASS



chern einer mißlungenen Aktion nicht wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.

■ Katapulte werden von den Gegnern nicht als Angriff empfunden. Mag sein, daß Ihre Kontrahenten das Aufstellen derartiger Anlagen als Provokation ansehen und vereinzelt kleine Soldatentrupps in Ihrem Terrain auftauchen, doch der Betrieb von Katapulten wird keine größere Invasion - erst recht nicht unter Einbeziehung alliierter Rivale - hervorrufen.

■ Stellen Sie versuchsweise fest, wie Ihre Widersacher auf Attacken der Grenzbefestigungen reagieren (vorher abspeichern!). So können Sie überprüfen, ob die Jungs in den Wachhütten eher defensiv oder offensiv eingestellt sind, ob sie Verbündete haben und ob es zu Raufeldzügen kommt.

■ Lassen Sie Ihre Scouts so weit wie möglich in feindliches Gebiet vordringen. Beobachten Sie ständig die Aktivitäten um die Gebäude des Gegners: Wenn z. B. keine Lieferungen mehr an die Schmieden erfolgen, könnte dies an einer mangelnden Versorgung mit Kohle und Eisen liegen, was wiederum die „Produktion“ von Soldaten verhin-

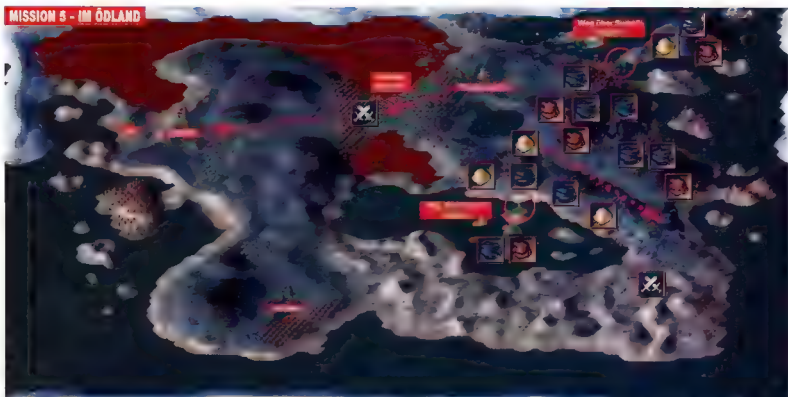
dert. Oder wenn keine Eber in den Schweinehöfen zu sehen sind, können Sie davon ausgehen, daß zuwenig Getreide im Umlauf ist. Falls die Maurer an den Baustellen vergebens auf die Lieferung von Granitsteinen warten, sind auch die Katapulte der Gegenseite relativ schnell leereschossen und somit außer Gefecht gesetzt. Dies ist übrigens ein Phänomen, das in mehreren Levels auffällt; insbesondere bei verengten Platzverhältnissen bekommen manche Feinde relativ rasch Nachschubprobleme.

■ Oft sind in Ihrem Hauptquartier von Anfang an einige Goldmünzen eingelagert, die aber beim Bau der ersten Baracken nur ganz wenigen Soldaten zugute kommen, da diese Gebäude i. d. R. nur mit einem Mann besetzt werden. Stellen Sie daher vor oder während der Konstruktion Ihrer ersten Armee-Unterkünfte die drei unteren Balken im Militär-Fenster auf das Maximum. Auf diese Weise werden pro Münze mindestens zwei Kämpfer befördert. Wenn die Soldaten mit der Zeit knapp werden oder das „Kleingeld“ verbraucht ist, können Sie die Mannschafts-Stärke im Inneren des Staatsgebiets wieder verringern.

MISSION 4 - AUF HOHER SEE



MISSION 5 - IM ÖDLAND



■ An den Fähnchen der militärischen Gebäude erkennen Sie die Zonen-Zugehörigkeit und können die drei unteren Balken des Militär-Fensters entsprechend nutzen:

Weißes Flagge

= Gebäude im Landesinneren

Flagge mit Querstrich

= Gebäude in mittlerer Entfernung zur Grenze

Flagge mit Kreuz

= Gebäude in Grenznähe



So funktioniert die Seefahrt

Da dieses Thema im „Handbuch“ leider nur sehr kurz abgehandelt wird, haben wir hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengestellt, mit der Sie das Handling der Transport-Schiffe in den Griff bekommen.

1. Bauen Sie ein Hafengebäude. Die möglichen Standorte erkennen Sie an folgendem Symbol.



2. In möglichst geringer Entfernung stellen Sie daneben ein Werft.



3. Wenn die Werft fertiggestellt ist, klicken Sie das Gebäude an und schalten mit dem Button zwischen „Boots-Bau“ und „Schiff-Bau“ um.



4. Sobald die Werft mit Baumaterial beliefert wird, trabt der Werftarbeiter in regelmäßigen Abständen mit einem Stapel Bretter zum Strand und vervollständigt nach und nach sein Schiff. Der Bau eines einzigen Transport-Schiffes verschlingt 13 Bretter-Einheiten, so daß Sie selbst bei optimaler Belieferung eine nicht unerhebliche Wartezeit einplanen müssen.

5. Das Nachrichtensystem informiert Sie über die Fertigstellung des Frachters, der automatisch einen Ihrer Häfen ansteuert.

6. Das Schiff pendelt nun selbstständig zwischen den einzelnen Häfen und liefert die jeweils benötigten Waren bzw. Personen von einem Ort zum anderen. Dazu müssen sich die Rohstoffe, Handwerker oder Soldaten im Hafengebäude befinden. Klicken Sie das Schiff an oder nutzen Sie das Schiffs-Register, um das Transportgut jeder Einheit festzustellen.

7. Mit den Funktionen „Auslagern“ und „Einlagern stoppen“ (funktioniert mit Lagerhäusern, Häfen und Hauptquartier) können Sie Rohstoffe zu den Hafengebäuden verfrachten.

8. Nach dem Anlegen des Schiffes sollten Sie auf jeden Fall eine Baracke in Auftrag geben. Achtung: Das Expeditionsschiff enthält nur Material für ein Hafengebäude. Daher müssen Sie warten, bis der Hafen fertig ist und von Ihren Schiffen frequentiert wird. Erst dann erfolgen Lieferungen!

ACHTUNG: Be- und Entladung eines Schiffes erfolgen automatisch; Sie haben keine explizite Kontrolle darüber, was und wieviel mitgenommen wird. Derartige Entscheidungen nimmt Ihnen das Programm ab!

MISSION 6 - GETEILTES LAND



MISSION 7 - DIE SCHLANGE



Boote

Boote können Sie nur einsetzen, wenn Sie eine Wasserstraße zwischen zwei Ufern definieren. Die Unterschiede zu den Schiffen.



1. Ein Boot kann nur eine Ware pro Tour mitnehmen.
2. Die Weglänge ist sehr stark eingeschränkt.
3. Es dürfen keine Personen transportiert werden.

Gut zu wissen

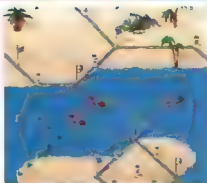
■ Wenn Sie auf einer Insel dringend Nachschub benötigen, sollten Sie Ihre Lagerhäuser so einstellen, daß die Einlagerung dieses Warentyps gestoppt und die Auslagerung aktiviert wird. Dadurch wird dieser Rohstoff zu Ihren Hafengebäuden transportiert.

■ Bauen Sie nur einen Hafen pro Insel. Die Waren werden dadurch zentral in ein Gebäude angeliefert und wegtransportiert. Außerdem vermeiden Sie auf diese Weise nervige Hin- und Her-Beförderungen zwischen zwei Häfen.

■ Ihre Soldaten und Waren wandern ständig von einem Hafengebäude zum anderen? Lassen Sie ALLES zu einem einzigen Hafengebäude transportieren und stoppen Sie die Einlagerung dieser Objekte in anderen Hafengebäuden bzw. Lagerhäusern.

■ Das erste Schiff sollte grundsätzlich immer für die Erkundung der Karte eingesetzt werden. Schicken Sie es also von einem Landungsplatz zum nächsten und notieren Sie sich die möglichen Orte. Das zweite Schiff wird bereits dazu eingesetzt, um in einer sinnvollen Bucht ein Hafengebäude zu installieren.

■ Es gibt keine quantitative Beschränkung für den Bau von Schiffen. Wenn Sie genügend Holz produzieren, kann es nichts schaden, so viele Fregatten wie möglich vom Stapel zu lassen. Sobald Sie die Zahl der Schiffe bzw. Boote jedoch für ausreichend erachten, deaktivieren Sie sofort die Werft, da ansonsten kontinuierlich eine Nußschale nach der anderen produziert wird.



Lösungen zum Thema „Militär“

■ Meine Baracken bleiben über längere Zeit unbesetzt

Da die neu zu belegenden militärischen Gebäude an der Grenze aufgestellt sind, müssen Sie zunächst die Soldaten aus den inneren Gebieten abziehen. Im „Militär“-Fenster legen drei Balken die Vertei-

MISSION 8 - SEEWEGE



Beförderung & Kampf

So viele Treffer hält ein Soldat aus:

Symbol	Rang	Hitpoints
	Schütze	3
	Gefreiter	4
	Unteroffizier	5
	Offizier	6
	General	7



lung Ihrer Armee fest. Wenn Sie sehr wenige Soldaten besitzen und sich Ihr Volk noch mitten in der Expansion befindet, reicht es aus, wenn sich nur ein einziger Krieger in einem Grenzgebäude aufhält. Also reduziert man die Werte für das Landesinnere und die mittlere Entfernung zur Grenze auf Null und setzt den Balken für die Soldaten in Grenznähe auf ein Minimum. Die Rekrutierungsrate sollte grundsätzlich auf das Maximum eingestellt sein.

■ Ich habe kein Gold, um meine Soldaten optimal auszubilden.

Stoppen Sie einfach die Gold-Belieferung der einfachen Baracken und Wachstuben. Bauen Sie stattdessen Festungen, denn dort können bis zu fünf Soldaten pro Münze ausgebildet werden.

■ Meine Katapulte funktionieren nicht!

Möglichkeit 1: Im betreffenden Katapult befinden sich keine Steine. Überprüfen Sie, ob in den Lagerhäusern genügend Steine vorhanden sind und lagern Sie diese aus. Falls die Inventur-Funktion anzeigt, daß ohnehin viel zu wenige Steine im Umlauf bzw. in den Lagern sind, halten Sie Ausschau nach weiteren Granit-Vorkommen und setzen Sie verstärkt Steinmetze ein. Erhöhen Sie darüber hinaus die Transport-Priorität für Steine.

Möglichkeit 2: Die Entfernung zum militärischen Gebäude des Gegners ist zu groß. In diesem Fall wird das Katapult zwar bis zum Dach mit Steinen (maximal vier) aufgefüllt, aber es wird nicht ausgelöst.

Möglichkeit 3: Das Katapult ist noch nicht mit einem einfachen Siedler-Gehilfen besetzt. Ob dies der Fall ist, können Sie feststellen, wenn Sie die „S“-Taste betätigen oder das betreffende Katapult anklicken.

■ Die Katapulte schießen oft daneben.

Nichts Ungewöhnliches: Je größer der Abstand zwischen Katapult und Zielobjekt, desto wahrscheinlicher ist ein Fehlschuß.

■ Bei einer Grenzverschiebung werden die Katapulte zerstört.

Katapulte zählen zwar zu den militärischen Gebäuden, haben aber keinen gebietsverweiternden Effekt. Wenn Sie Ihre Katapulte näher an die Grenzlinien bauen als Baracken, Wachstuben etc., dann befinden sich die Stein-Schleudern quasi in einer „Abseits-Falle“. Sorgen



OBIS CD-ROM SOFTWARE VERSAND

NEU!!! Top Games NEU!!!

Albion	DV 63,90	Duke Nukem 3D	DA 79,90
Cesar 2	DV 79,90	Earthsiege 2 (W95)	DA 74,90
Chewy - Flucht von F5	DV 49,90	FIFA Soccer 96	DV 79,90
Command & Conquer	DV 79,90	Magic Carpet 2	DV 55,90
Crusader no Remorse	DV 79,90	Spycraft	EV 79,90
Cybermage Dark.	DV 79,90	Terra Nova	DA 79,90
Descent 2	DA 84,90	Warcraft 2	DV 79,90
Die Siedler II	DV 74,95	Worms	DV 69,95

Compuserve: 100332.3120

Telefon: 0 55 32 - 9 82 05

News in T-Online: Oblong#

FAX: 0 55 32 - 9 82 06

DVD-Deutsche Version, DA-Deutsche Anleitung, Intern u. Preisänderung vorbehalten

weitere Spiele auf Anfrage, alle Preisangaben in DM, Versandkosten: 9,90+DM
Inh. Marcel Oblong An den Rotten 24 37 643 Negenborn

Hint Shop

Inh.: Chr. v. Melenthin Tel.: 02205 910313
Melenthorstr. 3 Tel.: 02205 910314
51503 Rösraht BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service.

Versandkosten und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Monstern, da weltweit neue Lösungshefte erscheinen

<ul style="list-style-type: none"> "S" Quest / 10th How Albion / Alien Odyssey Alces / Anvil of Des Bad Mojo / Remorse System Biologie / Chewy-Space Chronicles of the Sword Chromedrive Command & Conquer Crusader no Remorse Cybermage Cybermage Dark Dungeon Master - 3120 Emperor - Fade to Black Empire - Eagle to Black Play 01 / Action Quest 	<ul style="list-style-type: none"> Frankenstein Gabriel Knight 1 + 2 (gr) Hell / Imperium Romanum Jagged Alliance Jewels of Oracle King's Quest 1-7 (gr) Lord of the Rings Lord of the Rings Mystic Knight Mystic Knight Phantom Police Quest SWAT Prince of Ice Raiden 1 + 2 (gr) 	<ul style="list-style-type: none"> Raiden of Master Reaper / The Shamans Spartan Quest 1-6 (gr) Sat Trak - Deep Space 9 Sat Trak - T.N.G. "A.P.U." Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock 	<ul style="list-style-type: none"> Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock Shogun - System Shock
---	--	--	--

Wer führt über 240 Lösungen.

Fürden Sie die Gesamtsite.

Um Ihre Hilfe sind auch bei anderen Handl. erhältlich. Fordern Sie die Liste oder Mandat an

Distributor für Österreich-Komfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax 0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM-Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax 033/4577001

Day of Change

24 h Bestellannahme 24 h

FON 07182 - 2079

FAX 07182 - 2097

BTX *020578

email BCC.DC@T-Online.de

Angebot des Monats: NHL Hockey 96, Spiel in deutsch - NUR 65,- DM!

11TH Hour	75,00	Mechwarrior II	55,00
Across the Rhine	69,00	Mega Pack 5 (10 CD's in 10 Spiles)	72,00
Action Pack 2 - W95	59,00	Melange	59,00
Alces	59,00	Melange Critical	59,00
Arcade America (KD)	79,00	NBA Tournament Ed.	59,00
Assault Rigs (DA)	79,00	NBA Live 96 (KD)	79,00
Bad Mojo (KD)	79,00	Need for Speed (DS)	69,00
Baldur's Traveller	79,00	Onion Conspiracy	49,00
Beefus... Screamer	59,00	Philly: The Mayhem (W95)	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	49,00	Po: de Quest 5 SWAT	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Psycho (KD)	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Rayman (KD)	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault I	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault II	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault III	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault IV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault V	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault VI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault VII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault VIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault IX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault X	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault XXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXV	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXVIII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXIX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXX	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXI	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis	79,00	Raiden Assault LXXXXXXXII	69,00
BOD-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis			

MISSION 9 - DIE GRAUE INSEL



Sie also dafür, daß die Existenz der Katapulte durch Baracken, Wachstuben, -hütten oder Festungen sichergestellt wird.

■ Obwohl das Gebäude-Symbol erscheint, kann ich an manchen Stellen keine Baracke o. ä. bauen.

Zwischen militärischen Gebäuden muß ein größerer Abstand eingehalten werden. Andernfalls können Sie dort nur zivile Bauwerke errichten.

■ Ich kann die Baracken meiner Gegner nicht attackieren („Kein Angriff möglich“).

Reduzieren Sie im „Militär“-Fenster die Soldaten in den militärischen Gebäuden im Landesinneren und in mittlerer Entfernung zur Grenze. Besetzen Sie die grenznahen Kasernen mit so vielen Kriegeren wie möglich (untersten Balken des Fensters auf Maximum setzen). Am wichtigsten ist der vierte Balken - damit regulieren Sie, wie viele Soldaten bei einem Angriff ihre Hütte verlassen. Wenn Sie diese Einstellung bis zum Maximum ausreizen, verbleibt bei einer Offensive nur ein einziger Soldat im Stützpunkt. Daher können Sie bei einem Angriff alle restlichen Kämpfer mobilisieren, die sich in der Umgebung des anzugreifenden Objekts aufhalten.



Petra Maueröder



Das Objekt der Begierde: Auf jeder Karte ist solch ein Tor versteckt.

Legende

- ☐ Kohle/Gold/Eisenerz
- ☐ Hafengebäude möglich
- ☐ Grenzlinsen/Konflikt-Gebiete

In den Karten sind lediglich die Rohstoff-Vorkommen eingezeichnet, auf die man tatsächlich zugreifen kann.

Hopfen & Malz

Um einen einzigen Soldaten der einfachsten Sorte zu „produzieren“, brauchen Sie

1. ein Schwert (liefert der Schmied)
2. einen Schild (stammt ebenfalls aus der Schmiede)
3. einen Krug Bier

Das Bier wird aus je einem Teil Wasser und Getreide in der Brauerei hergestellt. Organisieren Sie den Transport von Bier und den beiden Waffen-Typen in EIN Lagerhaus, wo schon nach kurzer Zeit ein Soldat rekrutiert wird. Bitte beachten: Soldaten können ausschließlich im Hauptquartier und in Lagerhäusern entstehen.

MISSION 10 - DAS LETZTE TOR



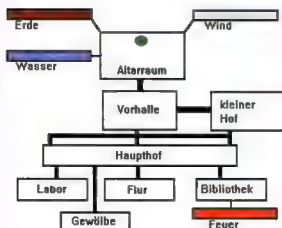
Komplettlösung Teil 1

Zork Nemesis

Die Fortsetzung der Zork-Saga hat - von ihrem Hintergrund mal abgesehen - zwar kaum noch etwas mit den textbasierten Vorgängern zu tun, setzt deren Tradition in Sachen Komplexität und Schwierigkeitsgrad aber konsequent fort.

STORY Geheimnisvolle Kräfte setzen Sie mitten in den Verbotenen Landen im Vorhof des Tempels von Agrippa ab. Vier Alchimisten, die es geschafft hatten, dem Rätsel des ewigen Lebens auf die Spur zu kommen, wurden vom Nemesis gefangen genommen und in Glassärgen im Inneren des Tempels konserviert. Sie erfahren vorerst nur, daß Sie den Alchimisten ihre Elemente und die dazugehörigen Metalle beschaffen müssen, um den Bann zu brechen...

DER TEMPEL



Wie kam ich die Türe des Tempels offen? Ergreifen Sie den Türklopper und legen Sie ihn nach oben um, so daß der Mond des Kloppers die Sonne am Scharnier berührt

Wie finde ich Feuer für Nehmen Sie im kleinen Hof den Zeiger der Sonnen-
uhren ab. An der Bibliotheks-Südwand stehen hinter-
einander vier Karten. Verschieben Sie diese folgen-
dermaßen: Links, rechts, rechts, links. Die Tür am En-
de des Ganges zielt eine drehbare Tafel. Sobald der
Kopf des Mannes auf das Sonnenzeichen, ein Drei-
eck, deutet, gibt die Tür den Weg frei. Den Zeiger
müssen Sie nun in das entsprechende Loch der Sonnen-
uhr stecken und so lange drehen, bis der Schat-
ten auf das Zeichen des Feuers, ähnlich einem „H“,
fällt. Im Kerzenraum nehmen Sie den Spiegel aus der
Nische und hängen ihn an den Haken ganz links im
Raum. Klicken Sie die Kerze an, deren Flamme Sie im
Spiegel blau brennen sehen, wodurch Sie zum Altar
teleportiert werden. Wenn Sie das Symbol auf dem
Altar berühren, können Sie zum Geist von Malveaux
sprechen.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Spielleaden & Online - Cafe

Viele MMS-Laden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielssoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG
Max Liebermann Str 35 ☐ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str 39 ☐ 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str 15 ☐ 0335-4001888

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☐ 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☐ 0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str 50 ☐ 02421-28100

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☐ 0651-9940655

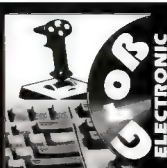
66386 St INGBERT
Alte Bahnhofstraße 1 ☐ 06894-2055

70567 STUTTGART
Hölderlinstraße 2 ☐ 0711-7170838

96052 BAMBERG
Untere Königsstr 10 ☐ 0951-202210

99084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☐ 0361 5621856

MultiMedia Soft BURO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☐ 02421-28100 FAX 281020



**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

**SONY
PSX**

MPEG

Wir liefern auch:

**CD-ROM-
Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-
zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

Groß Electronic
Computerspiele - Zubehör

**Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99**

Wie komme ich ins Wasser für Saffir? Sie müssen die Stufen westlich vom Altar hinaufsteigen. Nachdem Sie zu Ihrer linken dem Flötisten zugehört haben, gilt es, die Melodie auf der rechten Seite mit den Wasserfontänen nachzuspielen: (von links) 1, 4, 5. Gehen Sie durch die linke Tür, setzen Sie sich dort auf die Sonnenuhr und drehen Sie sich nach links, bis Sie in einem der Fenster eine blaue Schlüssel sehen können. Drehen Sie sich so lange weiter nach links im Kreis, bis Sie im Fenster zusätzlich eine Säge entdecken und nehmen diese auf. Nach weiterem Drehen sehen Sie eine Winterlandschaft im Fenster. Sagen Sie einen der Eiszapfen am Fensterahmen ab. Jetzt drehen Sie sich zweimal nach rechts, betrachten die Schlüssel in der Nahansicht und klicken auf das Wasser, zu dem der Zapfen geschmolzen ist.

Wo gibt es Erde für Kasten? In der nordwestlichen Ecke des Altarraumes befindet sich eine Tür, die von Knochenhänden verschlossen gehalten wird. Heben Sie an der von Ihnen aus linken Hand den ersten Finger von links und an der rechten Hand den zweiten von links einfach an. Betätigen Sie den Hebel neben der Wendeltreppe, um in das Untergeschoß zu gelangen. Unten drehen Sie an der Kurbel. Dann laufen Sie in die Mine hinein, schauen durch das Fernglas und gehen die Treppe hinauf zu einer Schalltafel und einer Lore. Bevor Sie die Lore besteigen, sollten Sie tunlichst das rechte obere Symbol drücken - alles andere führt in den Tod. Am Ende der Fahrt finden Sie die Skulptur vor, die Sie durch das Fernglas beobachten konnten. Einfach nur berühren!

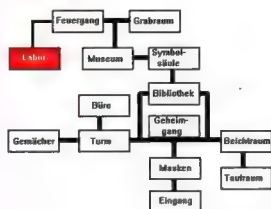
Wohin kann ich Luft für Setzerius bekommen? Gehen Sie durch die Tür im Nordosten des Altarraumes und blasen Sie dort in alle fünf Hörner. Blicken Sie anschließend zu Boden und drücken zunächst auf alle violetten Sterne des Mosaiks, um ihr Linken zu stoppen. Im Gegenzug müssen Sie sämtliche blauen Sterne aktivieren. Allerdings wird dadurch meist auch wieder ein violetter Stern angeschaltet, so daß es wohl oder übel heißt: Probieren, bis es kloppt. Alsdann erreichen Sie über eine Wendeltreppe den Dachboden. An der rechten Seite großen Apparatur können Sie zunächst am Sockel des Glasbehälters einen Knopf finden, der die Fenster des Raumes schließt. Ferner ist im Podest ein Farbschema eingelassen, von dem Sie die richtige Mischung zur Herstellung von Luft ableiten können. Laufen Sie also zur Frontseite der Apparatur und legen Sie den zweiten Hebel von links um eine Stufe weiter nach rechts. Die beiden folgenden müssen Sie bis zum Anschlag drehen, den rechten in Ruhe lassen. Wenn Sie auf den Luftwirbel drücken, werden Sie erneut zurückteleportiert.

Der Geist aller vier Alchimisten ist frei, ihre Macht jedoch immer noch begrenzt. Alle Beteiligten fühlen sich verantwortlich für deren Tod und wollen eine letzte Chance, um Versäumnis nachzuholen. Während ihrer Unterredung erscheint Nemesis, um auch Sie in einen der Sarkophage zu verbannen. Doch die Kraft der Alchimisten reicht gerade noch aus, um ihn zu verjagen und Ihnen aus der Energie eine goldene Kugel zu formen. Nun müssen Sie einen Weg in die anderen Welten finden, denn noch fehlen die Metalle...

Wie kann ich mir den Tempel entschlüsseln? Steigen Sie in die Kuppel hinter dem Altar im Norden hinab. Dort finden Sie eine weitere, aber weitaus einfachere Apparatur vor. Legen Sie den linken Hebel nach rechts, worauf Sie die goldene Kugel in der Vorrichtung platzieren können. Wenn Sie nun den Hebel nach oben legen, wird die Kugel als Sonne im Sternenfeld platziert. Schließlich muß nur noch der rechte Hebel in Aktion gebracht werden: Beim Drehen werden Sie

vier Töne hören. Je nachdem, bei welchem Sie den Hebel loslassen, werden Sie zu einem anderen Ort gebracht. Im folgenden wurde der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht...

DAS KLOSTER



Wie komme ich in den Kasten hinter? Gehen Sie zunächst nach rechts und heben Sie dort eine Goldmünze vom Boden auf. Dann führt Sie Ihr Weg die Stufen hinauf zum Gebäude, wo Sie sich durch ein Loch rechter Hand der Tür fallen lassen.

Wohin die Flötisten um den Urnen gehört zu welchen Gesicht? Werfen Sie die Münze in den Kasten neben dem Eingang. Lesen Sie sich die Karten durch, öffnen Sie den Kasten, nehmen Sie Ihr Geld wieder heraus und wiederholen Sie die Prozedur. Betrachten Sie die Gesichtszüge der Masken und hören Sie diesen zu. Linke Seite von links: Furcht, Zorn, Langeweile. Rechte Seite von links: Heiterkeit, Absolution und Mißtrauen. Haben Sie das Rätsel gelöst, fangen die Köpfe an zu sprechen - merken Sie sich die Reihenfolge.

Wie kann ich die edelste Glas zu Lötens bringen? An den Hebeln befinden sich die gleichen Symbole wie im Edgeschoß unter den Köpfen. Legen Sie die Hebel in der gleichen Reihenfolge um, in der die Köpfe sprachen. Ein Seil kommt herunter, über das Sie den Balken und Malveaux' Gemächer erreichen können.

Wie kann ich die Geheimnisse im schließlichen verknüpfen? Hinter dem Bücherregal verbirgt sich ein Geheimgang zum Edgeschoß. Ziehen Sie einfach an den Büchern.

Wie kann ich die Unterwelt betreten? Verschieben Sie das Bodengitter im Taufraum nach rechts, so daß Sie ein Pergament lesen können. Notieren Sie sich die Symbole, die das Wort „OPEN“ ergeben. Dann laufen Sie durch die Bibliothek in eine Halle, in deren Mitte sich ein Säule befindet. Stellen Sie hier die entsprechende Kombination ein, um Zugang zum Museum zu erhalten. Schalten Sie an der silbernen Kontrollvorrichtung das Sicherheitssystem aus. Eine Falttür hinter Ihnen wird nun passierbar.

Wie kann ich den Feuerweg betreten? Holen Sie sich aus dem Museum den Rubin und die Fackel. Betreten Sie nun Yuriks Grabraum, wo Sie die Fackel an einer anderen entzünden und in eine leere Halterung stecken. Klettern Sie in den Sarg und schließen Sie den Deckel. Über Ihnen befindet sich der Schild des Heiligen, dem noch ein Rubin fehlt. Haben Sie den Rubin in die Fassung gesetzt, können Sie den Schild aufgreifen und den Feuerweg durchlaufen.

Wie müssen die Totenköpfe eingeweiht sein? Gehen Sie zu Malveaux' Büro am Ende des Ganges im ersten Stock. Dort nehmen Sie eine Art Lupe von einem Zettel herunter und eilen über den Balken zu den Gemächern Malveaux'. Benutzen Sie die Lupe mit dem Buch auf dem Bett, sehen Sie fünf Totenköpfe: Der erste nach vorne, der zweite nach links, der dritte schräg nach rechts, der vierte schräg nach links und

Was gibt es im Labor als
weiteres zu tun?

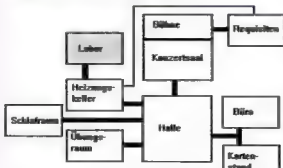
der letzte Schlüssel gehört ganz nach rechts gedreht. Vom Schreibtisch können Sie eine Stahlschraube und einen Schlüssel mitnehmen. Damit gehen Sie zu dem silbernen Kompressor, öffnen ihn mit dem Hebel und platzieren die Spirale in seiner Schale. Dann öffnen Sie den Wandkasten, schieben den Schlüssel ins Loch und drehen ihn einmal herum. Wenn Sie den Kompressor nun wieder schließen, fängt er an, sich zu drehen, und verformt die Spirale zu einer Kugel. Mit dieser laufen Sie auf die andere Seite des Raumes und legen Sie in den leichten Zylinder. Um ihr Werk zu vervollständigen, lassen Sie den Zylinder in die Flüssigkeit hinab und erhalten die Kugel durchsichtig zurück.

Wie kann ich das Metall-
symbol aus der Kugel
befreien?

Dafür benötigen Sie die dritte Apparatur im Labor. Drehen Sie das Rad an dem Stahlrohr, um Lava durchfließen zu lassen. Nun müssen Sie die Gasflammen der Maschine richtig einstellen. Die Kombination hierzu finden Sie wiederum in den Gemächern des Paters auf dem Bild über seinem Bett. Von oben nach unten: blau, gelb, rot, orange, weiß. Ist alles vorbereitet, werfen Sie die Kugel durch das Maul des Löwenkopfs. Alles was Sie noch zu tun haben, ist, den Blasebalg am Boden zu benutzen. Eine Berührung des Symbols versetzt Sie zurück in den Tempel.

Im Kloster hauste einst Pater Malveaux und zog Alexandria groß. In einem alten Brief an den Pater schreibt Doktor Satorius, daß er das Baby gemäß ihrer Verabredung in die Obhut des Geistlichen geben werde. Dreht es sich auch dabei um Alexandria?

DAS MUSIKKONSERVATORIUM



Was mache ich mit den
Instrumenten auf dem
Boden des Überstromes?

Nehmen Sie die LP über das Zorkester aus der Plattensammlung im Büro und legen Sie sie im Übungsraum auf den Plattenspieler. Drehen Sie dreimal an der Kurbel, legen den hinteren Schalter um und betätigen Sie dann den vorderen. Betrachten Sie sich nun das Bild an der Wand. Mit Hilfe des Handbuchs, der Platte und diesem Bild sollte es Ihnen möglich sein, die Instrumente zuzuordnen und auf dem richtigen Stuhl zu platzieren. Haben Sie es geschafft, ertönt ein Tusch und ein Gespräch, in dem die Notenfolge „c,d,e,b,g“ erwähnt wird.

Wie komme ich in
den Konzertsaal

Im ersten Stock liegt in den Schlafräumen ein Plakatordner, in dem sich auch ein Plakat befindet, das mit dem zerrissenen im Erdgeschoss übereinstimmt. Tauschen Sie die beiden aus. Dann gehen Sie zum Kartenstand und nehmen sich das Ticket. Ihre Lage „C“ befindet sich im zweiten Stock. Nehmen Sie das Opernglas und beobachten Sie Alexandrias Auftritt. Anschließend gehen Sie hinunter, wo man von Ihnen fordert, die Schlüsselakorde zu dirigieren.

Woher weiß ich, aus
welchen Instrumenten der
Schiffskord besteht?

Holen Sie sich aus dem Büro Alexandrias Debütalbum, hören Sie es sich an und merken Sie sich die Instrumente des letzten Abschnittes. Im Orchesterara-

IR + E Games Rhönstr. 9 97422 Schweinfurt

Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr

Tel. 0177/24 75 910 Zentrale: 09721/189633

Tel. 0177/24 75 911 Fax: 09721/189633

ElGrand Prix2 79.90

Descent 1	77.90
Descent 2	77.90

Duke Nukem 3D	69,90	Die Siedler 2	69,90
---------------	-------	---------------	-------

Warcraft2 Blood Mis. 27,90	Star Trek: DS9	69,90
----------------------------	----------------	-------

Conquest o.t.n. World	77,90	Top Gun	79,90
-----------------------	-------	---------	-------

Bad Mojo	77.90	Urban Runner	79.90
----------	-------	--------------	-------

Com.& Cong.2 99.90

Descent 2	77.90
-----------	-------

Die Siedler 2	69,90
---------------	-------

Star Trek: DS9	69.90
----------------	-------

Top Gun	79.90
---------	-------

Urban Runner	79.90
--------------	-------

...und viele andere mehr !!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN
 Vorkasse 6,- DM; Ab 300 DM versandkostenfrei
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF

Flirstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

CD-ROM		CD-ROM		CD-ROM				
ATF US-X Fighter	DV	84 DM	Mech Warlord 2 + Exp Pack	DV	84 DM	Virtual Snooker	DA	81 DM
Civilisation 2	DV	80 DM	NBA Live '96	DV	84 DM	Warcraft 2	DV	80 DM
Command & Conquer	DV	95 DM	Need for Speed	DV	84 DM	Wing Commander 4	DV	99 DM
C & C Data	DV	30 DM	Pole Position	DV	97 DM	Z	BA	74 DM
Conqueror A.D. 1086	DV	82 DM	Pro Pinball The Web	DA	59 DM			

Durch einen techn. Defekt waren in der letzten Ausgabe einige Druckfehler enthalten. Wir bitten dies zu entschuldigen.

Conquest 4: new World	DV	84	DM	Riddell	Alfred	DV	84	DM	Kompf System 1.2	P110	Hex Tower
Conquest: the Nations	DV	84	DM	Six Legends	La	DV	84	DM	HP R&H	15.8	Motor
Cybernetics	DV	84	DM	Silent Hunter		DV	84	DM	8 HP	34.16	16 ft. 1.45
Cybernetics 2	DV	84	DM	Silent Thunder		DV	84	DM	16 HP	34.16	16 ft. 1.45
de Schelde L. Ardenburg	DV	71	DM	Star Trek	Deep Space	DV	84	DM	Testator: W 95	15	4000
Descender 2	DV	84	DM	Strenesep		DV	84	DM	Testator: W 95	15	4000
des Sneider 2	DV	75	DM	Teachind		DV	84	DM	W 95	15	4000
Die Schindler 16	DV	71	DM	The Great		DV	84	DM	W 95	15	4000
1 19 2	DV	84	DM	This Means War		DV	84	DM	W 95	15	4000
FFRA Score 96	DV	84	DM	Thunderbolt 2		DV	84	DM	W 95	15	4000
Foreign Knight 2	DV	84	DM	Tom Jerry		DV	84	DM	W 95	15	4000

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NH, Vorkasse 7,- (nur Turascheck), Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt/Oder)
Preisänderungen vorbehalten – Preisliste kostenlos – Ladenpreise können abweichen

Lutz Althoff	e-Mail: Althoff.Compaq.T.Oberlin.k	Red (host)	10
--------------	------------------------------------	------------	----

Computerspiele		Renegade 2*	11 3/4
Marker Brette 2		Riddle of Master Lu	12 3/4
34497 Korbach			



BTX: Althoff#		She-Is-Hot® Shoes	D 78-00 D 78-00
---------------	---	----------------------	--------------------

TEL: 05631-913191

Silent Thunder H 74 ..
 Simon 3 and V-Sitar D 74 ..

FAX : 05631-913192

[illegible]

ben müssen Sie im Dunklen den richtigen Instrumente mit dem Stab das Zeichen zum Spielen geben. Wie im Übungsraum gibt es zwei Flügel mit jeweils vier Instrumenten: deuten Sie zuerst auf den oberen rechten Stuhl des rechten Flügels, dann auf den unteren rechten des linken Flügels und wieder auf den ersten. Zuletzt auf den oberen und den unteren linken Stuhl des linken Flügels.

Wie komme ich von den Kulissen hinter der Bühne zurück? Gehen Sie zum Schalterpult auf der rechten Seite und drücken Sie dort von links die Knöpfe 2,3,4 und 6. In den Kulissen müßte sich nun ein Durchgang aufgetan haben, durch den Sie zum Requisitenraum gelangen.

Wie komme ich in den Heizungskeller? Als erstes gehen Sie zurück ins Büro, nehmen die Stimmgabel aus dem Kästchen, plazieren Sie in der Vorrichtung des Klaviers und schlagen Sie einmal an. Spielen Sie den gleichen Ton auf dem Klavier nach, worauf ein Klicken zu hören ist. Schauen Sie in das Klavier hinein, nehmen Sie den Schlüssel und laufen Sie zum Schreibtisch. Hier müssen Sie ihn in die Lampe stecken und umdrehen. Wenn Sie die Lampe anschalten, entdecken Sie eine Zeichnung auf dem Tisch, die einen Weg von der Bühne zum Heizungskeller zeigt. Im Requisitenraum unter der Bühne steigen Sie in den Schwan, drehen an der Kurbel und springen von dort oben direkt in die Pauke hinein.

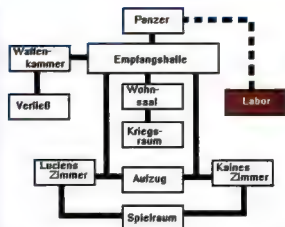
Ich bin im Heizungskeller - und nun? Schauen Sie auf den Boden und versuchen Sie, das Amulett aufzuheben. Springen Sie ihm durch das Loch hinterher. Heben Sie unten das Amulett vom Boden auf und gehen Sie durch die Türe. Gehen zum Eisenverschlager, durch den Sie zurück in den Heizungskeller gelangen. Hier müssen Sie das Amulett an den zweiten Hebel von links hängen. Zurück im Labor stellen Sie fest, daß es in der Wasserröhre angefangen hat zu kochen. Greifen Sie sich einen der grünen Kristalle aus der Wand und werfen Sie ihn in das Loch - ein großer, schwarzer Stein erscheint. Drehen Sie sich daraufhin um und klicken auf den grünen Kristallfisch. Dieser überläßt Ihnen eine Art Tablette, die Sie ebenfalls versenken und somit den Stein durchsichtig machen.

Wie kann ich das Symbol aus dem Stein befreien? Schauen Sie sich die Wandkarte neben dem Eisenverschlager an. Hier ist erläutert, welcher der blauen Felsen welchen Ton von sich gibt. Ihre Aufgabe ist es nun, die „Harmonie der Sphären“ (c,d,e,b,g) mit den Felsen zu spielen. Das „g“ erzeugt der durchsichtige Stein und offenbart Ihnen anschließend das zweite Metallsymbol.

STORY Das Konservatorium wurde früher von Sofia geleitet. Ab einem bestimmten Alter übernahm sie die Erziehung Alexandrias, um ihre musikalische Begabung zu fördern. Das Ziel der Zweckeltern war es, Alexandria einen klaren, unbefleckten Geist zu erhalten. Leider verliebte sich Alexandria in Lucien, den Sohn Kaines, was aus bisher unbekannten Gründen nicht zu dulden war. Sofia hatte wohl ein sehr leidenschaftliches Verhältnis mit Kaine. Jeder beliebige Geist entschuldigt sich für sein Tun - aber warum handelten sie dann vorher mit solcher Inbrunst gegen die beiden Kinder?

DAS SCHLOSS

Wie öffnet man die Tür zur Waffenkammer? Nehmen Sie im Wohnsaal den Schwertstumpf auf und setzen Sie ihn an die Klinge über dem Kamin. Mit dem Schwert treten Sie vor die Türe der Waffenkammer und schieben es in die leere Scheide der Ritterrüstung.



Wie gelange ich in das Verließ? Gehen Sie in Kaines Zimmer und lesen Sie sich dort den Zettel aus der linken Schublade seines Schreibtisches durch. Betrachten Sie sich anschließend die Glasmalereien der Waffenkammer. Die Tür zum Verließ springt auf, wenn Sie die Visiere der Rüstungen im Schloß denen auf den Bildern entsprechend einstellen.

Wie kommt man in den Kriegeraum? Zunächst müssen Sie sich die Packung Schießpulver unter dem Schrank in Luciens Zimmer aneignen. Dann drehen Sie das Ohr der „Hunds-Kanone“ im Wohnsaal um, worauf sie mit Knochen geladen wird. Öffnen Sie das Hinterteil, legen Sie das Schießpulver zu den Knochen und ziehen Sie am Schwanz: Die Knochen sprengen die Tür auf.

Wie kann ich den Krieg zermetzern Kaines gewinnen? Nehmen Sie die Ampulle Nitro aus der linken Schublade des Schreibtisches in Kaines Zimmer. Mit ihrer Hilfe können Sie die Truhe aufsprengen und den Schlachtplan darin studieren. Kaine wollte die Feinde zunächst weglocken, währenddessen eine Brücke bauen und dann die Truppen aufteilen. Ein Teil sollte die feindliche Armee in Schach halten, der andere die Raketen ausschalten. Diese Befehle müssen Sie den Truppen über das Funkgerät im Kriegeraum übergeben. Die benötigten Codes erfahren Sie, wenn Sie im Verlies die Foltergeräte anklicken: 10,1,9,6,1,2.

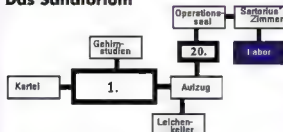
Wie ist das Labor? Mitten in der Wüste. Gehen Sie in die Waffenkammer und suchen dort nach dem Schaukasten zum „Zeitalter von Kaine“. Durch die eingeschlagene Scheibe können Sie den flaschenförmigen Behälter öffnen und das daneben liegende Thodium hineinstecken - schließen Sie den Behälter wieder! Verstauben Sie das Thodium in dem violetten Zylinder im Heck des Panzers. Gehen Sie in den Spielraum des Schlosses und schauen Sie sich den Zettel an der Wand neben dem Billardisch an. Für Sie ist nur die Spielvariante 3 „Fischen in der Wüste“ interessant. Um zu stoßen, drücken Sie auf den fünften Knopf. Anschließend müssen Sie sich durch das Glas die Reihenfolge der Kugeln ansehen und notieren. Tippen Sie die Kombination in das Panzerschloßfeld ein und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Wie kommt man in das Museum? Laufen Sie zu der Formgieß-Maschine in der Ecke des Raumes. Hier bringen Sie Kaines Symbol, das Männlichkeitszeichen, über die oberen vier Tasten auf das Display. Das Symbol konnten Sie an der Wand der Kerkerzelle im Schloß begutachten. Ziehen Sie dann den Hebel nach unten und nehmen Sie die Form aus der Schublade. Anschließend fahren Sie in das Untergeschoß und plazieren die Gußform in der Apparatur. Sodann müssen Sie sechs der Stäbe in der Lava über das Kontrollpult nach oben bringen, um im Kessel die richtige Temperatur zu erzeugen. Schließlich müssen Sie das Eisen nur noch mit dem Maschinennarm herausziehen und mit den Ventilatoren ab-

kühlen lassen. Verlassen Sie den Raum, bevor Ihre Hitzeresistenz überprüft wird!

STORY Irondune, das Zentrum Kaines Macht. Von hier aus lieferte er sich große Kriege mit seinen Rivalen. Neben ihm selbst lebte hier auch Lucien, Kaines leiblicher Sohn. Doch der Vater war von ihm enttäuscht und ließ ihn seinen Haß spüren. Im Tagebuch des Vaters ist aufgeführt, daß Lucien begann, sich selbst und gar aufässig zu verhalten.

Das Sanatorium



Wie kamme ich in das 20. Stockwerk?

Aus einer der Schubladen im Keller können Sie eine Leiche herausziehen und auf der Liege hinter der Guilloine plazieren. Jetzt trennen Sie ihr den Kopf ab, indem Sie die drei Hebel nacheinander betätigen. In dem Raum, in dem Satorius seine Gehirnstudien durchführte, ist noch ein Sockel für den Kopf frei. Per Knopf spricht dieser nun zu Ihnen und offenbart Ihnen dabei ein Geheimnis: 36-24-36. Stellen Sie den Kanister aus der Kühltruhe in die Röntgenanlage. Ziehen Sie den Hebel, um das Röntgengerät zu starten und sehen Sie sich den Kanister näher an: Man kann die Endziffern 20-18 erkennen. Klicken Sie den Kanister erneut an, woraufhin sich ein Drehschloß zeigt, mit dem Sie die gesuchte Kombination einstellen. Nehmen Sie die Blutreserve heraus und gehen Sie zur Gegen-seite des Raumes. Hier kommt das Behältnis in den Greifarm und gelangen nach dem Verlocken der Flüssigkeit in den Besitz des Schlüssels zu Stockwerk 20.

Wie kamme ich durch diese seltsame Tür hindurch?

Gehen Sie in den Operationssaal, wo Sie sich einen seltsamen Stuhl betrachten können. Wenn Sie auf das Kontrollpult daneben klicken, betritt eine der Patientinnen den Raum und fordert Sie auf, Platz zu nehmen. Nach ihrer Behandlung ist es möglich, durch die Tür zu treten und ein Stockwerk höher zu fahren.

Wie öffnet man die Tür zum Labor?

Nach dem Zerschlagen der Scheibe mit dem Kniehammer tippen Sie mit dem abgetrennten Arm eine Zahl in die kurzgeschlossene Tastatur ein.

Wie kamme ich die Leiche herunter?

Finden Sie das Modell des Sanatoriums in Satorius' Zimmer und drücken Sie auf den Knopf an dessen Sockel.

Wie gelangte ich in das letzte Hotel?

Lassen Sie das Wasser in die Wanne ein und öffnen Sie sogleich per Hebel den zweiten Stöpsel, um die Batterien mit Wasser zu füllen. Dann drehen Sie den Hahn der Sauerstoffflasche zu und den der Hydrogenflasche auf. Entzünden Sie die Gasmischung durch Betätigen der Hebel. Um das Symbol abzukühlen, öffnen Sie zusätzlich die Sauerstoffflasche, zünden erneut und produzieren so Wasser. Jetzt müssen Sie noch die Kuppel anheben, indem Sie sie mit Helium anfüllen.

STORY Dr. Satorius ist der Initiator der Alchimisten. Es stellt sich heraus, daß Alexandria schon als Embryo aus dem Bauch ihrer Mutter entnommen wurde. Kaine schickte seinen Sohn wegen dessen Verhaltens zur Beobachtung in das Sanatorium, in dem der Doktor Leichenschändung trieb, um die Gehirne der Irren zu erforschen. Es scheint, als habe man Alexandria zu einem unbefleckten Wesen herangezogen - und ihr Schicksal vorbestimmt. In einer Notiz deklariert der Doktor die Liebe gar zum Feind des Guten.

ZURÜCK IM TEMPEL

Der Abspann wird ziemlich kurz sein.

Wie finde ich Alexandrias Körper?

Schalten Sie die Wasserfälle im Hof mit den Elfen- beinhörnern aus. Hinter einem verborgt sich ein Schalter, der Ihnen den Weg in die Gewölbe des Tempels öffnet. Berühren Sie Alexandrias Sarkophag mit Ihrem Ring. Auf dem Sarkophag liegt ein zweiter Ring, den Sie mit Ihrem verbinden können. Jetzt heißt es, die Ringe auf die Schalen vor den Tieren legen und die Dreiecke in folgender Reihenfolge daneben zu berühren: Drache, Elefant, Schlange, Kolob. Drehen Sie sich vor dem Elefanten zum Sarkophag und blicken Sie an ihm nach oben: Sie entdecken einen Morgenstern, den Sie dem Kolob in die Hand drücken können.

Wie kamme ich Lucien und Alexandria endlich rettet?

Schauen Sie nach links unten, wo die vier Bezauberten Ihr Werk vollbringen wollen. Werfen Sie die Ringe vor dem Höhepunkt der Zeremonie nach unten.

Was man in der Angst für den Nemesias hielt, war stets nur der gequälte Geist von Lucien. Nachdem das Paar in Frieden wieder glücklich vereint ist, führt Sie Ihr Weg durch das Bild der Venus zurück in ihre Welt.

Daniel Kreiss

MicroFun

Unterhaltungshard- und -software

CD-Recorder

YAMAHA CRD102	1585,-
Philips CDD200	1510,-

CD-Laufwerke

Toshiba XM 5422 B 4-fach IDE	125,-
Mitsumi FX 600 5-fach IDE	213,-
TEAC CD 50 6-fach IDE	215,-
Toshiba XM 5522 B 6-fach IDE	210,-
Philips PCA 5522 B 6-fach IDE	207,-

VGA-Karten

Hercules Singray Pro 1 MB	149,-
Hercules Singray VGA Video	259,-
Matrox Millennium 2 MB	531,-
Matrox Millennium 4 MB	579,-
SPEA V7 VEGA Video 1 MB	129,-
SPEA V7 Mirage P64 Tno 2 MB	263,-
ELSA Winner 1000 TRIO V 2 MB	282,-
Diamond StealthVideo 2 MB	499,-
ATI Graphics Xpression 2 MB	244,-

Soundkarten

Creative SoundBlaster 5 Value Edition	152,-
Creative SoundBlaster 52 PnP	273,-
Creative SoundBlaster AWE32 PnP	424,-
Orchid HiSound PnP	299,-
YAMAHA SV 20PC SoundEdge	242,-

Versand: Helmgartenstr. 40
85221 Dachau

Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55218

weitere Produkte auf Anfrage

Tagespreise erfragen	Festplatten	Motherboard	Controller
Quantum Fireball 120 MB IDE	380,-	PCI 486 Board 256 MB Cache 215 3PC1	AMD 486D54+ 20 MHz
Western Digital 200 MB IDE	339,-	ASUS P55-T44N 256 MB Cache Bus 200 MHz	AMD 586 P75+ 133 MHz
Western Digital 400 MB IDE	489,-	QADATYF GA 586 ATE 50 pin 486 Pentium Board für Pentium 35-200 MHz	Intel Pentium 75 MHz
Conner CFS 160 MB IDE	449,-	Pentium Board Intel 430FX 256 MB Pentium Board für Pentium 35-200 MHz	Intel Pentium 100 MHz

Wave Table

YAMAHA DB 50XG	196,95
----------------	--------

Videoboard

Fast Video Machine II	541,95
Fast Video Machine II next PnP	1.681,95
Miro Video DC20	1.205,95

Joystick

Logitech Wingman Extreme	84,95
Microsoft SideWinder 3D	119,95

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk	45,95
Big-Tower Gehäuse	142,95
Mini-Tower Gehäuse	116,95
Cherry Tastatur WkV 95	45,95
Netzwerkkarte NE 2000 kompakte	45,95
SIMM-Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95
Modem 14400 extern	180,95
Modem 28800 intern	305,95
Active-Bus 80 Watt	72,95
Zip Drive Jomegs	399,95
ISDN-Karte AVM	155,95

Midi Sequenzer

Steinberg Cubase 64-Spur	219,00
Steinberg MusicStation	319,00

BTX: Microfun®

Nachnahme	10,90 DM
Vorauszahlung	5,90 DM
Ausland	2,90 DM

Komplettlösung Teil 2

Anvil of Dawn

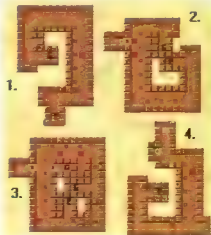
Der zweite Teil der Komplettlösung erklärt Ihnen ausführlich wie Sie sich durch die Vielzahl von Rätseln bis in das Moor vor dem Feuerberg durchschlagen können.

Der Ältere Baum



Um die Zugbrücke herunterzulassen, bewegen Sie sich von ihr aus zweimal nach Osten, wo Sie einen Felsbrocken sehen, der das Wasser zurückhält. An dieser Stelle blasen Sie einfach in die Posaune des Erdbebens. Der Baum besteht aus zwei Abschnitten: dem Land der Wurzeln und dem Älteren Baum selbst. Das Land der Wurzeln lassen Sie zunächst links liegen und treten durch den östlichen Teleporter (G3). Alle Monster in diesen Levels benutzen Gift. Im Nahkampf können Sie einer Vergiftung noch ausweichen, aber passen Sie auf die Geschosse auf. Leider sind Gegengifte nur spärlich verteilt, also versuchen Sie, Ihre Vorräte sehr gut einzuteilen. Im Älteren Baum eilen Sie eilig Stock für Stock bis zur Baumkrone. Wenn Sie im dritten Stock auf die Bodenplatte (P) vor dem Teleporter ein paar Steine legen, öffnet sich eine Lücke (G) in der Südwand und stellt Ihnen einen neuen Zauber zur Verfügung. In der Krone treffen Sie auf das körperliche Abbild des Baums, das sich darüber beklagt, daß seine Wurzeln absterben. Damit Sie die entsprechenden Teile heilen können, schenkt Ihnen der Baum einen Stab, der die Wirkung Ihres Heilungszaubers verdoppelt - ein wirklich brauchbares Geschenk. Im Gegenzug wird Sie der Baum später direkt in das Gebiet der Verwüstung bringen. Der Teleporter im vierten Stock kann Sie zurück in den ersten transportieren. Im Land der Wurzeln kommen Sie nun ganz im Norden die Treppe herunter. Von dort aus laufen Sie nach Süden und gehen hinter der Kugel durch den Teleporter. Wenn dieser Sie nicht auf die andere Seite bringt, versuchen Sie es einfach noch einmal. In einer Truhe im Nord-Westen (T1) finden Sie einen Klauenschlüssel. Etwas weiter östlich befinden sich zwei Illusionswände. Wenn Sie durch die erste treten, wird Sie ein Kraftefeld (F1) um 360 Grad drehen - schauen Sie auf Ihre Karte, drehen Sie sich wieder in die richtige Richtung und finden Sie dahinter die erste verfaulte Wurzel (W). Mit dem Stab in

der Hand sprechen Sie Ihren Zauber und heilen die Wurzel auf diese Weise. Anschließend laufen Sie weiter südlich, wo Sie eine dritte Illusionswand finden, durch die Ihnen eine Kugel entgegenkommt. Hinter der Wand - immer noch in Kugelform - ist eine weitere Wurzel (W) verborgen. Der Totenkopfschlüssel aus dem Nord-Westraum öffnet vor der Illusionswand eine nach Osten führende Tür (K1), hinter der sich einige Monster verborgen. Nun treten Sie den Rückzug durch den Teleporter an. An der Kugel vorbei, folgen Sie dem Südgang weiter, bis Sie im Osten einen Gang finden, der mit Stacheln gespickt ist und eine weitere Kugel kreuzt. Laufen Sie um alle Hindernisse herum und folgen Sie dem Gang weiter, bis eine neue Kugel auftaucht. An dieser vorbei, finden Sie im Süden die dritte Wurzel (W). Aus der Truhe gegenüber nehmen Sie den Shardrubin und treten durch den Teleporter (G1) hinter der Illusionswand. Dieser versetzt Sie in einen Geheimraum im Norden-Osten (Y), in dem Sie vier Bodenplatten vorfinden. Auf die nördliche müssen Sie einen Stein legen und dann jeweils auf die anderen drei treten. Dadurch öffnet sich im Norden eine Nische, hinter der sich eine Wurzel (W) verbirgt. Haben Sie diese geheilt, gehen Sie durch die Illusionswand im Süden, heilen dort die Wurzel (W) und teleportieren sich zurück (G2). Wenn Sie den Gang zurücklaufen wollen, werden Sie feststellen, daß ein Kraftefeld Sie immer wieder auf die Bahn der Kugel lenkt. Drücken Sie den Knopf (H1) und umgehen Sie das Feld auf der anderen Seite. Ihr nächstes Ziel ist der Westen. Dort finden Sie einen Raum, dessen Eingang von zwei Platten gestäubt wird. Wenn Sie auf die erste treten, öffnet sich die Wand ganz Westen. In dem Raum dahinter bekommen Sie einen Sonnenschlüssel. Ansonsten begeben Sie sich am Altar vorbei in den Süd-Westen. Dort müssen Sie einen Block (B1) über alle drei Platten an die Wand schieben. Aktivieren Sie aber zuvor Ihren Reflexionszauber, um sich vor den Eisenfäusten zu schützen. Wenn Sie durch die Tür treten, finden Sie dort einen violetten Stein (C1). Als Sie diesen ansprechen, entpuppt er sich als Mönch und erzählt Ihnen von dem Bernsteindrachen, den man nur mit seinem geheimen Namen „Miraboesch“ hervorlocken kann. Die Höhle des Drachen sei über einen Teleporter im Westen der Eingangshalle zu erreichen. Weiterhin lehrt Sie der Mönch den Zauber, mit dem er sich getarnt hatte. Bevor Sie jedoch den Drachen aufsuchen, nehmen Sie noch die letzte Abzweigung nach Süden, wo Sie durch Beschweren der zwei Platten eine Tür öffnen können. Im südwestlichen Winkel finden Sie die vorletzte Wurzel und hinter einer Illusionswand ein paar Instant-Felsblöcke. Sodann laufen Sie zurück in den Ostteil. Dort finden Sie das passende Schloß (K2) zum Sonnenschlüssel. Hier müssen Sie die Platte (P1) hinter der Illusionswand belasten, um in der Nord-Westecke (G) Durchgang zu einer Truhe zu erhalten, in der sich eine bessere Rüstung verbirgt. Nachdem Sie die Rüstung angelegt und die alte weggeworfen haben, folgen Sie dem Gang in südlicher Richtung, bis Sie hinter einer Kugel auf vier Teleporter treffen (4x). Sie werden einmal in einem Raum mit einer Truhe herauskommen und einmal werden Sie die letzte verfaulte Wurzel entdecken (W). Jetzt können Sie zurück in die Eingangshalle laufen und dort durch den Westeleporter treten. Dieser entläßt Sie in einen Raum in der Mitte der Karte (Z). In dieser Höhle wohnt der Bernsteindrache (C2), den Sie per Nennung des Namens hervorlocken können. Doch die Bernsteinlichter, die Sie aufnehmen können, verblasen alle nach kurzer Zeit. Und so greifen Sie sich den Shardrubin und werfen ihn in das Loch (K3) in der Ostwand, woraufhin sich eine Truhe zeigt. Nehmen Sie das Glas aus der Truhe mit dem Cursor auf, versteuen Sie es aber nicht im Inventar. Wenn Sie den Drachen nun erneut rufen, können Sie den Bernstein im Glas konservieren.



Die Grenzfestung



Wenn Sie dem Gang nach Westen folgen, gelangen Sie zu einer Kreuzung, die von einem Kralldorf beherrscht wird. An dieser Stelle müssen Sie sich einfach in die Richtung, in die Sie wollen, durchbewegen. Als erstes wenden Sie sich nach Nord-Osten. An den zwei Altären vorbei, laufen Sie bis an das Ende des Gangs. Wenn Sie dort den Schalter (H1) betätigen, öffnet sich weiter östlich eine Wand (G1). Wirbelstürme fegen durch die Gänge dahinter und machen es erforderlich, daß Sie zuvor Ihren Reflexionszauber aktivieren. Hier öffnen und schließen sich die Wände fortwährend (G). In der Nord-Ost-Ecke finden Sie eine Platte (P3), die mit einem Block beschwert werden muß. Anschließend gehen Sie in den Nordbereich und zerstören dort in einer Westpassage den ersten von vier Blöcken (H1), hinter dem sich ein Geheimgang verbirgt. Am Ende dieses Ganges schieben Sie den Block (B2) einfach weiter nach Norden, bis er auf einer Platte steht. Somit erhalten Sie Zugang zu den Geheimräumen, die letzten Überreste der Widerstandsbewegung liegen vor Ihnen! Ganz im Norden sprechen Sie erneut den Reflexionszauber und rennen dann so lange über die sechs Platten, bis sich im Westen eine Tür auf tut. Dort finden Sie in einer Truhe (T1) eine verdorrte Hand und in der Nord-West-Ecke eine weitere Platte, auf die Sie einen Block stellen. Damit haben Sie den Norden der Festung abgesucht und laufen durch das Kralldorf in den südlichen Bereich. Dort treffen Sie auf einen Gorillakönig (C2), den die Männer des Warlords gefangenhalten und dadurch seine Untertanen zwingen, für sie zu kämpfen. Die Gorillas verschwinden allesamt aus dem Level, wenn Sie den König befreien. Hierzu drücken Sie einfach die vertrackete Hand bei (H1) in die Form hinein. Im Bereich hinter dem König entdecken Sie in einer Truhe die Scheibe der Frühlings-Tag- und Nachtgleiche, die Sie zusammen mit der Sonnenscheibe verstauben. Über die Ostabzweig gelangen Sie durch eine „no-magic“-Zone in den Süd-Ostteil. Dort werden Sie einer Nische stehen, in der fünf Druckplatten im Boden angebracht sind. Zuerst laufen Sie einmal quer über alle Platten und platzieren dann einen Steinblock auf der ersten, wodurch Sie in der Ecke zur vorletzten, wichtigen Bodenplatte (P2) gelangen. Während Sie Richtung Süd-Westen laufen, entdecken Sie eine Illusionswand, durch deren Teleporter (G2) Sie an einen separaten Raum (Y) gebracht werden. Hier verbirgt sich die letzte Druckplatte (P4), die Sie ebenfalls mit einem Block niederdrücken. Durch einen etwas nördlicher gelegenen Teleporter müssen Sie sich zurück in das Hauptlabyrinth versetzen lassen. Folgen Sie dem Westgang bis an sein Ende und drücken Sie dort den Knopf (H2). In dem dahinterliegenden Raum finden Sie vier Schlösser, die allesamt einen blauen Tränkschlüssel benöti-

gen. Die vier Platten in den Festungsecken haben an dieser Stelle die inneren Türen geöffnet. Wenn Sie jeden der vier Schalter (H) betätigen, öffnet sich eine Tür zum Westausgang. Treten Sie also durch das Kralldorf Richtung Westen und öffnen Sie das Schloß dahinter mit Ihrem Totenkopfschlüssel. Um die letzten drei Kralldörfer zu deaktivieren, ist es nun nötig, die Schalter in den Nischen zu drücken. Draußen befinden Sie sich bereits im Gebiet jenseits der großen Schlucht. Laufen Sie zweimal nach Norden und dann so lange gen Osten, bis Sie den Tempel des Mondes erreichen...

Der Tempel des Mondes

Die Feder (C1) beantwortet Ihnen immer dann eine Frage, wenn Sie ihr ein leeres Pergament bringen. Kramen Sie zuerst die Silbermark aus der Truhe (T6) und gehen Sie durch die Tür im Norden der Eingangshalle. In den Fluren dahinter müssen Sie die Blöcke aus den Durchgängen einfach in die Bahn einer der zwei Kugeln schieben, wo Sie flugs zertrümmert werden. Den südlichen Korridor gehen Sie entlang nach Westen und betätigen den Schalter (H1) in der Wand. Im Raum dahinter können Sie einen goldenen Ankerschlüssel aufgreifen. Weiter Richtung Westen, legen Sie einen Stein auf die Bodenplatte (P1) und verschaffen sich dann per Knopfdruck (H2) Zutritt. An West-(H3) und Südseite (H4) befindet sich jeweils ein Schalter, der gedrückt werden möchte. Ein kleiner Raum in der Mitte öffnet sich und offenbart zwei Bodenplatten (P2). Über diese müssen Sie so lange vor- und zurücklaufen, bis sich ein identischer Raum öffnet, in dem sich aber nur eine einzige Platte (P3) befindet. Wenn Sie diese beschweren, öffnet sich eine Lücke in der Westwand. Die Tür im Süd-Westen (K3) bekommen Sie mit einem Opalmond-Schlüssel auf. In der Truhe im Norden des Raumes (T4) liegt ein Schlüsselstein. In der südlichen (T5) befindet sich ein Seelenhaus. Der Ostteil des Tempels ist nun von hier aus entweder über den Flur oder über den Teleporter (G) zu erreichen. Dort angekommen, müssen Sie zweimal durch den gleichen Teleporter treten (G1), um einen weiteren (Z) via Druckplatte zu deaktivieren. In einer Truhe (T1) wird ein weiterer Opalmondschlüssel aufbewahrt, den Sie gegenüber gleich verwerten können, um ein weiteres Seelenhaus in Besitz zu nehmen (T2). Hinter der Südflur flackert eine Illusionswand, hinter der Sie ein paar Steine platzieren. Anschließend können Sie durch den Teleporter gehen. Kommen Sie nicht auf der anderen Seite an, versuchen Sie mal, rückwärts hindurchzugehen. In diesem Ostraum finden Sie den Ausgang zur Stadt der Toten, der Sie im Moment aber noch nicht zu interessieren hat, und die sterbende Foxwen, die vor Ihnen aus dem Palast ausgezogen war. Sie beauftragt Sie, Nalu zu suchen und sucht dann in sich zusammen. Durch den Teleporter können Sie sich einstweilen wie-



jogetec

jogetec - Jörg Gieß

Zum Feldberg 10 · 61389 Schmitten

Tel.: (06084) 2066 · (0172) 6724940

Fax: (06084) 2356 BTX-Gaß #1

Weitere Titel ständig verfügbar!

Abuse	DV	68,95
AH-64 Longbow	DV	85,95
Allies Ally	DV	75,95
Arvil of Dawn	DV	74,95
Arcade Amerika	DV	65,95
ATF	DV	81,95
Baldies	DV	79,95
Battle Cruiser 3000	DA	63,95
Battle Arena Toshinden	DA	69,95
Chaos Overlords	DV	72,95
Civil War	DV	68,95
Civilization 2	DV	79,95
Command & Conquer	DV	65,95
Command & Conquer: Mission	DV	61,95
Conquest of the New World	DV	85,95
Chronicles of the Sword	DV	73,95
Chronomaster	DA	59,95
Cyberia 2	DV	75,95

Das Schwarze Auge 3

DV		* 75,95
Deadline	DA	* 68,95
Descent 2	DA	85,95
Der Planer 2	DV	* 73,95
Die Fugger 2	DV	81,95
Die Siedler 2	DV	* 69,95
Dungeons Keeper	DV	* 79,95
Duke Nukem 3D	DV	75,95
Earthsiege 2	DA	81,95
Earthworm Jim 1+2	DV	66,95
Elisabeth I.	DV	* 85,95
Euro 96	DV	* 73,95
F1 Manager'96	DV	* 73,95
Fast Attack	DV	69,95
FIFA Soccer'96	DV	78,95

Formula One Grand Prix 2

DV		\$ 93.95
Gabriel Knight 2	DV	87.95
Indy Car Racing 2	DV	72.95
Into the Void	DV	* 73.95
Mad TV 2	DV	* 69.95
Master of Orion 2	DV	* 79.95
Niesse Pack	DV	79.95
Nascar Racing	DA	28.95
NBA Live '96	DV	79.95
NHL Hockey 96	DV	78.95
Need for Speed	DV	79.95
Normality Inc.	DV	73.95
Onside Soccer	DV	* 73.95
P.C. Game Cheat	DV	79.95
Pole Position	DV	89.95
Police Quest SWAT	DV	81.95
Raven Projekt	DV	58.95
Rayman	DV	66.95
Rebel Assault 2	DV	* 79.95
Renegade 2	DA	* 58.95
Return Fire	DV	69.95
Riddle of Master Lu	DV	87.95
Ripper	DV	* 79.95

Shannan

DV * 69,95	
Shellshock	DV * 67,95
Shivers	DV 81,95
Silent Hunter	DV 79,95
Silent Thunder	DA 87,95
Speed Haste	DA 58,95
Stonekeeper	DV 89,95
T-Mek	DV * 77,95
Terminator Future Shock	DV 73,95
Terra Nova	DA 75,95
TFX: EF 2000	DV 84,95
The Dig	DV 73,95
The Stars Wars	DV 74,95
Thunderhawk 2	DV 74,95
Top-Gun Fire at Will	DV 78,95
Touche - 3th Musketeer	DV 66,95
Urban Runner	DV * 85,95
Virtuall Spooker	DV 78,95
Warcraft 2	DV 75,95
Warcraft 2 - Exp. Pack	DV * 99,95
Warhammer Dark Cr.	DA * 64,95
Wing Commander IV	DV 94,95
Worms	DA 69,95
Worms Reinforcement	DV 69,95
Zork	DV 69,95
Zork Nemesis	DV 78,95

SPELLESLÜSUNGEN
zu über 300 Titeln - ab 15,95 DMHÄNDLER-
fordern Sie unsere Preisliste an

DA = deutsch DA = deutsche Anfertigung DV = englisch
 * = bei Anfertigung noch nicht verfügbar Preisänderung möglich
 Nordsee + 7,95 DM, Nordsee + 13,95 DM, Die Zeitungen
 ab 300 DM portofrei, Ausland + 13,95 DM
 Bei Anfertigung 15 DM Kosterpauschale
 Preisänderungen und Lieferm. vorbehalten

der zurückversetzen lassen. Gehen Sie den nördlichen Korridor wieder gen Westen. An seinem Ende können Sie mit dem Ankerschlüssel vorankommen und schließlich die Treppe zum ersten Stock hinaufsteigen. Im südlichsten der westlichen Räume finden Sie ein paar Aufzeichnungen der Mönche und in einer Truhe (T1) ein kleines, heiliges Fläschchen. Treten Sie hier irgendwo auf eine Platte, öffnet sich weiter nördlich ein Raum, in dem Sie das dritte Seelenhaus finden. Im Osten können Sie durch zwei Teleporter (1,2) treten und dadurch zwei geheime Räume entdecken (1,2). Den Aufgang zum höchsten Stock finden Sie in der Mitte des Levels, wo Sie auf eine Reihe von Teleportern treffen, die immerfort an- und ausgeschaltet werden. Warten Sie auf die inaktive Phase und rennen Sie dann durch den Gang. Schauen Sie aber vor dem Aufstieg nach, ob Sie inzwischen zwei Silbermarken haben - denn diese werden bald benötigt (s). Außerdem brauchen Sie 5 Goldmünzen für die ersten Türen (g). Im Zentrum treffen Sie hinter einer Illusionswand auf das weinende Orakel des Tempels. Reden Sie mit ihm, während Sie das heilige Fläschchen mit dem Cursor halten. Wenn Sie das Gespräch beendet haben, fängt das Orakel bald wieder an zu weinen. In diesem Moment klicken Sie mit dem Fläschchen auf den Tränenfluß - der zweite Bestandteil zum Bau des Behälters ist gefunden. Ihre nächste Station heißt Stadt der Toten.

Die Stadt der Toten



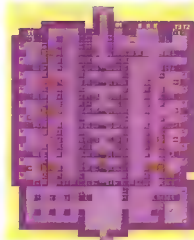
Als erste Faustregel gilt in der Stadt der Toten: Bleiben Sie niemals auf Kreuzungen stehen, denn von allen Seiten kommen sofort Pfeile angeschwirrt. Zunächst holen Sie sich aus dem Gewölbe im Süd-Westen (1) ein Schild (T1), der Sie gegen Gift immun macht. Dann laufen Sie ganz in den Norden, wo sich die beiden Altäre befinden, die hier sehr hilfreich werden können. Hinter einer Illusionswand gehen Sie die Treppe hinunter. Im Ostraum des Gewölbes müssen Sie die beiden Platten vor dem Teleporter (P1) mit jeweils 10 großen Steinen beschweren, also mit einer Masse von jeweils 100 kg. Treten Sie anschließend durch den Teleporter und legen Sie auf die vier Platten im Geheimraum jeweils einen Stein. Lassen Sie sich durch den Teleporter zurückversetzen und nehmen Sie die Steine wieder an sich. Die beiden Teleporter vor Ihnen werden so verschwinden und den Weg freigeben. Am Ende des Ganges gelangen Sie zu einer Truhe (T2), in der sich ein Schar Rubin befindet. Mit diesem bestückt laufen Sie in den Westen und werfen den Rubin dort in das Loch in der Wand (K1). In der Truhe liegt der Stab der Vernichtung, eine mächtige Waffe. Den Raum östlich Ihres jetzigen Standpunktes im Hauptlevel können Sie nur mit einem silbernen Schlüssel betreten. Folgen Sie dem äußersten Gang die östliche Wand entlang und platzieren Sie dort auf einer Bodenplatte (P2) einen Steinblock. Dann laufen Sie den Gang zurück und schlüpfen durch die Lücke in der Westseite der Halle (G1). An deren Südwand gibt es eine Illusionswand, hinter der Sie wiederum in ein Gewölbe hinabsteigen können. Hier unten treffen Sie auf einen bösen Geist (C1), dessen Seele Sie in einem der Seelenhäuser gefangen nehmen. Der Geist hatte die Seele einer Prinzessin bewacht. Ob Sie diese nun auch Ihrer Seele berauben oder nicht, obliegt

Ihrem eigenen moralischen Empfinden - Nutzen bringt Ihnen die Seele aber nicht. Auch das bewohnte Seelenhaus können Sie nun irgendwo ablegen. Nach dieser Tat laufen Sie erneut den östlichen Gang entlang, bis Sie an dessen Ende einen Hebel sichten. Legen Sie ihn um und treten Sie eilig den Rückzug an, um einer Kugel zu entkommen. Hinter der Kugel können Sie den Gang wieder weiterverfolgen und dort einen Hebel (H1) umlegen. Bei (G2) ist hinter einer Illusionswand ein drittes Gewölbe zu finden. Auf dem Rückweg aus dem Gewölbe müssen Sie drei kleine Steine auf die Platte (P) legen, um das Knauffeld (F) auszuschalten. Gegenüber befinden sich zwei weitere Hallen, von denen sich Ihnen die eine durch einen Opalmondschlüssel öffnet. Im Süd-Osten schließlich finden Sie die wichtigste Halle. In dieser ist der Elfenprinz gefangen, dessen Geliebte Sie entweder erlöst oder der Seele beraubt haben. Nachdem Sie den bösen Geist besiegt haben, stellt Ihnen der Prinz seinen Elfenbeinpanzer (T4) zur Verfügung und überläßt Ihnen seine Seele, womit Sie nun auch den „Geist eines toten Helden“ besitzen. Anschließend holen Sie aus den Katakomben dieser Halle die Mondscheibe. Durch den Nordausgang finden Sie auf einer Aussichtsplattform Nalu, die Ihnen die letzte Scheibe der herbstlichen Tag- und Nachtgleiche übergeben wird. Mit dem vollständigen, vierteiligen Scheibensatz verlassen Sie den Tempel und gehen geradeaus, bis Sie auf seltsame Gesteinsformationen treffen. In einem Kreis angeordnet finden Sie hier vier kleine Säulen mit Löchern, in die Sie die Scheiben setzen müssen. Hinter einem Verschluss an diesem Kreis verbirgt sich ein Heiler, der Ihnen außerdem noch ein Gewinde aus geheiligten Blättern mitgibt. Haben Sie alle Scheiben korrekt eingesetzt, können Sie im Zentrum des Kreises über eine weiße Plattform direkt in das Heiligtum gelangen.

Das Heiligtum

Sie finden sich wieder in einem Raum mit vier Teleportern und sechs leeren Bildern von Drachen. Wählen Sie als erstes den südöstlichen Teleporter (1) und treten Sie hindurch. Sie werden im Nord-Osten abgesetzt (1). Auf den schmalen Gang, in dem Sie stehen, folgt ein großer Raum, in dem es von Fallen (F1) nur so wimmelt. Treten Sie an der Ostwand auf eine Platte und wandern Sie dann durch die Nordwand in einen Gang mit zwei Teleportern. Sowohl durch den westlichen (Y) als auch durch den östlichen (X) gelangen Sie zu einer Truhe mit jeweils einem der sechs Drachensymbole. Anschließend reisen Sie durch die Teleporter wieder zurück zur Eingangshalle, wo Sie sofort durch den nordöstlichen Teleporter steigen (2). Sie kommen ganz im Norden heraus, in einem Gebiet voller Teleporterfelder (K). Das in zwei Räume eingeteilt ist. Truben befinden sich in den identischen Räumen jeweils im Norden. Im westlichen Teil finden ein weiteres Stück zum Drachenpuzzle, im Osten einen Drachenschlüssel. Zurück in der Eingangshalle geht es diesmal durch den Nord-Westteleporter, der Sie

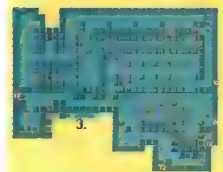
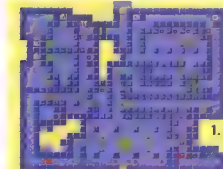




Hier finden Sie in einer Truhe (T1) ein glühendes Stück Kohle sowie einen Sonnenschlüssel. Mit dem Kohlestück können Sie den Kommandanten aus seinem Kühlgefängnis befreien, woraufhin er Ihnen eine Scheibe gibt. Im Norden öffnen Sie eine Tür mit dem Sonnenschlüssel und holen sich aus einer Truhe einen Zauberspruch (T2), aus einer anderen (T3) einen Holzhebel. Weiter westlich legen Sie alle drei Hebel um (H1), um die mittlere Teil Kraftfelder auszuschnallen (F1). Anschließend lassen Sie die Scheibe durch das Loch in der Wand fallen und drehen dahinter per Hebel die Konstruktion bis zum Anschlag nach links (H1). Der Ausgang der Zitateile ist nur über den mit Fallen gespickten Mittelteil zu erreichen, an dessen Ende zusätzlich drei Boten auf Sie warten. Der Eiserne Titan ist schon in Sicht...

Der Eiserne Titan

Als erstes rüsten Sie sich mit dem Anti-Gift-Schild für kommende Feinde. Dann schieben Sie vier der Blöcke vor Ihnen auf die entsprechenden Platten, worauf jeweils ein Teleporter erscheint. Durch diese wiederum schieben Sie weitere vier Blöcke (1-4) und platzieren Sie auf den Steinplatten dahinter (1-4, P). Durch diese Aktion schließen sich in mehreren Gängen Fallgruben. Im Nordgang versperrt Ihnen ein gefangener Riese (C1) den Weg. Um hindurchzukommen, müssen Sie ihn auf normale Größe schrumpfen lassen. Leider ist um ihn herum eine „no-magic“-Zone, die vorher abgeschaltet werden muß. Also laufen Sie in den Ostteil, wo Sie sowohl die beiden Altäre wie auch den gesuchten Hebel zum Abschalten der Zone finden. Zum Schrumpfen des Kopfes ist entweder ein Zauber oder ein Würfel zum Aufheben magischer Effekte notwendig. Haben Sie einen solchen nicht, finden Sie ihn über den Westgang in einer Truhe (T1). Sodann können Sie eine Etage tiefer steigen. Hier finden Sie im Norden vier verschlossene Türen (G), eine Bodenplatte (P2) und dahinter einen Hebel. Beschwern Sie die Platte und legen Sie den Hebel um - schon ist auch auf dieser Etage die „no-magic“-Zone abgeschaltet. Jetzt laufen Sie den Gang entlang Richtung Süden, treten dort auf eine Platte (P1) und können dann unbehelligt über den Gang gehen. Sie kommen an einem Mana-Altar vorbei und müssen dann genau aufpassen, um nicht in die Gruben zu fallen, die sich in unregelmäßigem Rhythmus öffnen und schließen. Am Ende des Ganges liegt ein Raum mit einer Platte in der Mitte. Sammeln Sie zuerst die kleinen Steine auf und treten Sie dann auf die Platte. Ein Teleporter erscheint und bringt Sie in einen anderen Raum, wo ein kleiner Stein reicht, um die Platte niederzuhalten. Jedesmal wenn Sie nun zurückkehren, taucht in einer anderen Himmelsrichtung ein neuer Teleporter auf, der Sie dann in einen identischen Raum bringt. Haben Sie alle Platten



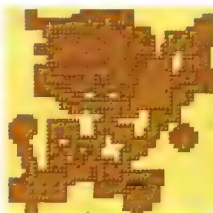
hören, gehen Sie kurz nach Westen, holen sich aus der Höhle hinter dem Wasserfall einen Zauberspruch und gehen zurück auf den Pfad. Gorge Keep liegt noch ein paar Schritte weiter im Norden. In der ersten Halle müssen Sie erst mal mit einer ganzen Horde von Gegnern fertig werden, bevor Sie sich umsehen können. In einem Raum im Süd-Osten finden Sie die Kommandanten der Zitateile in einem Eisblock eingefroren. Ziehen Sie durch sämtliche Osträume, bis Sie einen Bronzschlüssel besitzen, der Ihnen den Weg in den Westteil öffnet (K1).

belastet, sind die vier Türen im Norden geöffnet. In einer der Truhen liegt ein Schwert (T3). Über den Teleporter im Osten (y) erreichen Sie einen Geheimraum, in dem eine Maus ihre Vorräte bewacht, die auch einen weiteren Schrumpfungswürfel beinhalten. Das nächste Körpersegment des Riesen entdecken Sie hinter einer Illusionswand (C1). Bevor Sie die letzte Halle dieser Etage betreten, müssen Sie den Reflexionszauber aktivieren, da es hier von Wirbelstürmen nur so wimmelt. Am Ende der Halle finden Sie die Treppe weiter hinunter. Um den Titanen verlassen zu können, gilt es, fünf Drachenschlüssel zu finden. Diese liegen in folgenden Truhen: T1, T2, T3, T4, T7. Der Hebel zum Abschalten der „no-magic“-Zone liegt diesmal ganz im Osten (H1). Der Schrumpfwürfel liegt bei (T5) und ist nur durch die beiden Teleporter (G1, G2) zu erreichen - Zaubermittel „Rückwärtslaufen“. Im Südwesten gibt es einen Zauberspruch (T6) - und das war es auch schon. Bringen Sie den Riesen (C1) entgültig in seinen Normalzustand zurück und kassieren Sie seine Eisenselbst ein - kaum ist es möglich, einen solchen Stahl zu durchtrennen. Wenn Sie hinter dem Riesen auf die erste Bodenplatte treten, rollt eine Kugel los und verschleißt nacheinander alle Türen, was Ihre Motorik etwas beschleunigen sollte. Anschließend kommen die fünf Schlüssel zum Einsatz. Laden Sie an den Altären Ihre Hit- und Spellpoints wieder auf und steigen Sie die Treppe nach oben. Dort erwartet Sie ein Bote, der einen Zauberspruch im Gepäck hat. Wenn Sie die Fußselle haben, können Sie sich aufmachen, das Moor zu durchqueren....



Das Moor

Ein Bote im vorderen Bereich des Moores läßt eine Pfeife folgen. Die Sie unbedingt einstecken sollten. Auf dem Weg nach Nord-Westen kommen Sie zunächst an einem Schalter (H) vorbei, der einen Teleporter aktiviert. Im Nord-Osten werden Sie einen identischen finden, was eine spätere Überbrückung langer Wege möglich macht. Betätigen Sie also den Schalter und laufen Sie um die Biegung in einen Thronsaal hinein. Dort müssen zwei Platten (P1 & P2) beschwert werden, um hinter einer Wand eine Truhe (T1) zu offenbaren. Die Rüstung darin benötigen Sie allerdings nicht. Weiter geht es zur nord-westlichen Ecke. Dort müssen Sie die Bodenplatte hinter zwei Illusionswänden beschweren, um weitergehen zu können. Auf diese Weise gelangen Sie an ein Glockenspiel. Mit diesem im Gepäck sprechen Sie im Süd-Westen mit der Windfrau, die Ihnen einen wichtigen Zauber anvertraut. Als dann laufen Sie Richtung Süd-Osten. Die Stacheln im Boden können Sie durch einen Geheimgang umgehen, der mit einem Schalter (H) geöffnet werden muß. Am Ende dieser Verzweigungen finden Sie eine Kammer, in der ein gelbes Schwert von zwei Händen festgehalten wird. Es ist Ihres, wenn Sie in das rechte Loch drei und in das linke Loch sechs Goldmünzen werfen. Haben Sie nicht genug, sind im Moor genügend verstreut. Mit dem Schwert nehmen Sie im Nordgang die erste Passage nach Osten. Dort wird der Weg auf Nord- und Südseite durch Teleporter versperrt, durch die Sie wohl oder übel treten müssen. Nach einer wahren Odyssee durch einige Räume mit und ohne Truhen kommen Sie in einem nord-östlichen Raum heraus, dessen Truhe ein Horn des Durchgangs beinhaltet. Gehen Sie zurück und wandern Sie die zweite Ostpassage entlang zu einer großen Lichtung, in deren Mitte der Verschlagnene Baum steht. Nur mit dem gelben Schwert kann es Ihnen gelingen, ein Stück Holz von ihm abzubrechen. Damit haben Sie nun alle Bestandteile zum Bau des Behälters für die Dunkle Masse zusammen und können das Moor wieder verlassen...



Mit dem in der nächsten Ausgabe erscheinenden, dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung, bestehen Sie auch noch das große Finale!

■ Daniel Kreiss

Civilization 2

Der Editor

Überraschung: Civilization 2 hat einen „versteckten“ Editor! Zwar handelt es sich dabei nicht um ein Editier-Programm im herkömmlichen Sinne. Er ermöglicht aber trotzdem die Veränderung sämtlicher Aspekte innerhalb des Spiels. In dem Verzeichnis MPS/CIV2 auf Ihrer Festplatte befindet sich die Datei RULES.GER. Innerhalb dieser Datei können Sie mit einem beliebigen ASCII-Editor, wie beispielsweise dem in DOS enthaltenen Edit, alle Werte verändern.

Achtung: Bevor Sie mit der Manipulation der Datei RULES.GER beginnen, erstellen Sie eine Sicherheitskopie. Unter Windows gehen Sie zum Datei-Manager und klicken Sie RULES.GER an. Wählen Sie nun den Befehl KOPIEREN und ändern Sie den Namen in RULES.BAK. Mit dieser Backup-Datei können Sie später die Original-Regeln und Statistiken wieder aktivieren.

In der Datei RULES.GER befinden sich die Werte für folgende Aspekte von Civilization 2:

**KOSMISCHE PRINZIPIEN, FORTSCHRITTE DER ZIVILISATION
STADTVERBESSERUNGEN, WELTWUNDER,
EINHEITEN/TRUPPEN, TERRAIN, REGIERUNGSFORMEN,
STAATSOBERHÄUPTER
HANDELSARTIKEL, BEFEHLE, ATTITÜDEN/VERHALTEN**

All diese Werte können nach bestimmten Gesichtspunkten verändert werden. Das sieht zwar auf den ersten Blick kompliziert aus, ist aber erstaunlich einfach. MicroProse macht sich sogar selbst die Mühe, die Bestandteile der Datei zu erklären.

Kosmische Prinzipien

Die Werte unter dem Begriff COSMIC legen die allgemeingültigen Regeln fest, z. B. wieviel Nahrung ein Bürger verzehrt oder ab welcher Einwohnerzahl die Bewohner unglücklich werden und den Aufstand proben. Die meisten dieser Prinzipien bedürfen keiner weiteren Erklärung. Andere sind hingegen etwas ungewöhnlich und werden nachfolgend genauer erklärt.

Aufstände in den Städten können durch das folgende Prinzip kontrolliert werden.

7,...; Stadtgröße für die erste Unzufriedenheit auf der Häuptlingsebene

Die Konstante 7 bestimmt, ab welcher Stadtgröße die Bewohner unzufrieden geboren werden. Die Beschreibung ist eigentlich irreführend, da unter diesem Punkt auch die Werte für alle anderen Schwierigkeitsgrade erfasst werden können. Wenn der Wert dieser Konstante x ist, so ordnet der Computer dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad den Wert -1 zu, d. h.

Kriegsherr:	x-1
Prinz:	x-2
König:	x-3

Angenommen Sie spielen auf der Königsebene und manipulieren den Wert wie folgt:

9,...; Stadtgröße für die erste Unzufriedenheit auf der Häuptlingsebene

Dies bedeutet, daß ab der Stadtgröße 6 (9 minus 3) der erste Bewohner unzufrieden wird.

Weiter geht es mit den Kosten der militärischen Einheiten.

3,...; Monarchie zahlt von jetzt an Unterstützung für alle Einheiten

Diese Konstante repräsentiert die Anzahl der Silde, die von der jeweiligen Heimatstadt zur Unterstützung ihrer Truppen benötigt wird. Die ersten 3 Einheiten benötigen keine Unterstützung. Ab der vierten wird jeweils ein Schild fällig. Wenn Sie diese Konstante erhöhen, können Sie mehr Einheiten bauen, die nicht mit Schilden unterstützt werden müssen.

Befassen wir uns nun mit dem Thema Nahrungsmittel und Stadtgröße.

10,...; Anzahl der Reihen in einem Nahrungsmittelbehälter (Reihen x Stadtgröße + 1 = Behälter)

Die Konstante 10 kontrolliert die Anzahl der Icons, die benötigt werden, um einen Nahrungsmittelbehälter zu füllen. Wenn alle Reihen gefüllt sind und ein weiteres Icon dazu kommt, wird die Stadtgröße um den Wert 1 erhöht. Danach wird der Behälter geleert und der Vorgang wiederholt sich.

Die unsichtbare Gleichung für benötigte Anzahl an Icons lautet:

Reihen x Stadtgröße + 1 Icon

Diese Konstante wirkt sich natürlich auch auf die Größe der

Stadt aus. Durch Verringerung der Anzahl der Reihen im Nahrungsmittelbehälter erhöhen Sie die Wachstumsrate der Stadt enorm. Wenn Sie also den Wert 10 mit 5 ersetzen, benötigt eine Stadt der Größe 1 nur 6 anstatt der normalen 11 Icons, um auf die Größe 2 zu wachsen. Schon verwirrt? Ist doch ganz einfach. Denn:

5 Reihen x Stadtgröße 1 + 1 Icon = 6

Für den nächsten Schritt würden unter denselben Voraussetzungen daher logischerweise 11 Icons benötigt. (5 x 2 + 1 = 11). Alles klar? Auf diese Weise können Sie Metropolen mit unglaublichen Einwohnerzahlen schaffen.

Achtung: Alle Veränderungen und Manipulationen in der Datei RULES.GER gelten auch für Ihre Gegner!



So sieht es normalerweise aus. Der Nahrungsmittelbehälter besteht aus 10 Nahrungsmittelreihen.



Nachdem wir den Wert auf 5 reduziert haben, benötigen wir nur noch 5 Reihen. Die Wachstumsrate der Stadt wurde effektiv verdoppelt!

Technologien und Fortschritte

Jetzt aber genug mit den kosmischen Prinzipien. Wenden wir uns statt dessen den Fortschritten zu. Unter dem Punkt CIVIL-

ZE finden wir ganz oben den folgenden geheimnisvollen Eintrag:

Fortgeschrittener Flug, 4,-2, Rad, Too, 3, 4 ; Afl

Bevor wir diese Zeile manipulieren, ist es notwendig zu wissen, was dieser Buchstabenalat bedeutet. Also:

Name des Fortschritts, ^A.I. Wert, Modifikator, Voraussetzung A, Voraussetzung B, Epoche, Kategorie^^, Abkürzung

Argh! Das wird ja immer komplizierter! Keine Angst - ich bin ja bei Ihnen. Am besten erklären wir diese Werte anhand eines Beispiels. Nehmen wir an, wir wollen einen vollkommen neuen Fortschritt erzielen, sagen wir mal... (Trommelwirbel)... „Selbständig denkende Computer“. Zu diesem Zweck hat uns MicroProse freundlicherweise 3 vom Benutzer definierbare Fortschritte zur Verfügung gestellt. Am Ende der Spalte CIVILZE finden wir folgende Einträge:

Benutzer def. TechA,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1
Benutzer def. TechB,3, 0, no, no, 0, 0 ; U2
Benutzer def. TechC,3, 0, no, no, 0, 0 ; U3

Diese drei Einträge wurden extra in die Datei geschrieben, um uns die Arbeit zu erleichtern. Den ersten dieser drei Einträge überschreiben wir mit unserem „Denkenden Computer“-Fortschritt. Insgesamt benötigen wir sechs Schritte.

1. Überschreiben Sie „Benutzer def. Tech.A“ mit dem Namen des neuen Fortschritts, also „Denkender Computer“.

Denkender-Computer,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1

2. Der AI-Wert sagt aus, welche Wichtigkeit der Computer (bzw. der Gegner) diesem Fortschritt zuordnet. Computergegner versuchen grundsätzlich, Fortschritte mit hohen AI-Werten zu klauen. Wenn wir uns in unserer Datei die AI-Werte für die verschiedenen Fortschritte ansehen, stellen wir fest, daß diese zwischen 2 und 8 liegen. Bedenken Sie, daß hierbei auch die Epoche berücksichtigt wird. Die amphibische Kriegsführung ist nicht so schrecklich wichtig, wenn man schon Panzer hat. Die Monarchie hingegen bringt zu Beginn des Spiels eine ganze Menge Vorteile. Der Designer haben diese Werte nach bestem Wissen festgelegt. Unser „denkender Computer“ erhält den Wert 3. Also:

Denkender-Computer,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1

3. Der nächste Wert ist der AI-Modifikator. Er verändert den AI-Wert basierend auf der Persönlichkeit der gegnerischen Anführer. Ein positiver Modifikator steigert den Wert dieses Fortschritts in den Augen eines zivilisierten Anführers. Ein negativer Modifikator senkt den Wert für die Säbelrassler. Sicher ist Ihnen aufgefallen, daß ständig jemand versucht, Ihnen den Schießpulver-Fortschritt (AI-Wert 8, Modifikator -21) zu klauen. Wenn Sie gut aufgepaßt haben, können Sie bereits errahnen, wie einfach es ist, durch simple Manipulation dieses Wertes die Gegner hinter's

Licht zu führen! Machen Sie aus der 8 einfach eine 3. Aber zurück zu unserem Denkercomputer:

Denkender-Computer, 3, -2, no, no, 0, 0 ; U1

4. Hier geben Sie die Voraussetzungen ein, die gegeben sein müssen, um diesen Fortschritt zu entdecken. Benutzen Sie die Abkürzungen und NICHT den vollen Namen. Die Abkürzungen für alle Fortschritte finden Sie am Ende der jeweiligen Zeile. Unsere beiden Voraussetzungen sind „Computer“ (Cmp) und „Supraleiter“ (Sup). Keine Kommentare über die Qualität der Übersetzung, bitte!

Denkender-Computer, 3, -2, Cmp, Sup, 0, 0 ; U1

5. Es folgt die Angabe der historischen Epoche, mit der dieser Fortschritt assoziiert wird. Diese Werte reichen von 0 (Asbach Uralt) bis 3 (Techno Age). Unser philosophischer Rechner ist ultramodern, also

Denkender-Computer, 3, -2, Cmp, Sup, 3, 0 ; U1

6. Fast fertig. Nur noch die Kategorie dieses Fortschritts fehlt. Die Werte reichen von 0 bis 4. Sie bedeuten: 0=militärisch, 1=ökonomisch, 2=sozial, 3=akademisch, 4=zugeordnet. „Zugeordnet“ bedeutet, daß der Fortschritt einen primären technologischen Vorteil bietet.

Denkender-Computer, 3, -2, Cmp, Sup, 3, 4 ; U1

Die Abkürzung oder den „Identifizierer“ U1 lassen wir so stehen. Benutzen Sie den Begriff U1, um den neu geschaffenen Fortschritt in die Technologiekette zu integrieren, d. h. als Voraussetzung für andere Fortschritte, Einheiten und Stadtverbesserungen. Apropos Einheiten: Nach dem gleichen Prinzip können Sie auch Ihre eigenen Einheiten schaffen oder Änderungen an den Bauten oder Weltwundern vornehmen. Dazu später mehr.

Zuerst schauen wir uns noch ein paar Beispiele dafür an, wie wir mit unserem neu gefundenen Wissen dem Gegner das Leben zur Hölle machen können. Vorher noch ein Wort zu dem wunderbaren Wörtchen „Nil“. Wenn wir unter dem Punkt Voraussetzungen statt einer Technologie „Nil“ eingeben, steht der Fortschritt **SOFORT** zur Verfügung. Wer also seinen denkenden Compi im Jahre 4000 v. Chr. will, tut dies folgendermaßen:

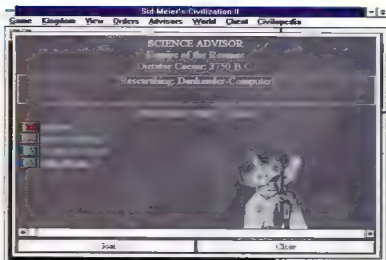
Denkender-Computer, 3, -2, nil, nil, 3, 4 ; U1

Sie wollen sich nicht mit Altsen rumärgern, sondern gleich blaue Bohnen austeilen. Ganz einfach! Ändern Sie:

Schießpulver, 8, -2, Inv, Iro, 1, 0 ; Gun
in

Schießpulver, 8, -2, nil, nil, 1, 0 ; Gun

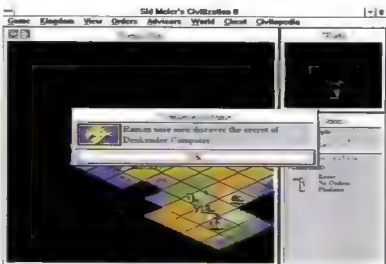
ACHTUNG: Halten Sie die Veränderungen in einem vertretbaren Rahmen. Bei überhöhten oder unlogischen Werten verabschiedet sich das Programm.



Die Wissenschaftler arbeiten fieberhaft. Mit unserer kleinen Modifikation kann jetzt auch der „Denkende Computer“ erfunden werden.



Unser Denkcomputer steht uns nach Eingabe der Werte „nil“ sofort zur Verfügung - und kann schon in der Steinzeit eingesetzt werden.



Geschafft! Unser Meisterstück ist fertig und kann nun angewendet werden.

Nächsten Monat: Neue Truppen

Raucht der Kopf schon? Dann machen wir mal Schluß für heute. Nächsten Monat schaffen wir brandneue militärische Einheiten, die auch tatsächlich als Icons im Spiel erscheinen werden. Vom Rammbock bis zum Luftkissenboot entwickeln wir gemeinsam neue Truppen, die jeden, der sich uns in den Weg stellt, locker in die Tonne treten. Außerdem erfinden wir ein neues Weltwunder, das eine enorme Anzahl an Punkten und weitere Vorteile bringt. Lassen Sie sich überraschen, es warten einige tolle Neuerungen auf Sie!

Coupon

Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinzanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Versenkkaktionen (der 100, der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg**

COUPON

**FÜR
PROGRAMMIERENDEN**

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, un-

- ☐ Cheatprogramm
- ☐ Spiel
- ☐ Level

(Name des Programms) auf den Datenträgern des Computer Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich die alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmenten, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.

In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON

**FÜR
COMMAND & CONTACT**

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ☐ teilnehmen ☐ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

1 Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen“ angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich
alle Rechte an den angebotenen
Sachen besitze.

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeigen in



Informationen

5

Conclusion

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 7/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 7/96

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON

FÜR
Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche
☐ länger als eine Woche
☐ länger als drei Wochen
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe _____
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): _____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon
an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games

CD-ROM 07/96

Auch wenn sich manch einer wünscht, daß es nicht so wäre - ohne Windows 95 läuft in Zukunft auf dem Spielesektor nicht mehr viel. Das merken wir Monat für Monat besonders deutlich, wenn es darum geht, spielbare Demoversionen für unsere Cover-CD-ROM zusammenzutragen. Schätzungsweise ein Drittel aller Neuerscheinungen können ohne einen schnellen 486er oder Pentium sowie Windows 95 nicht mehr gespielt werden. Das tut uns natürlich besonders leid, wenn wir an die vielen Leser denken, die noch einen 486/66 mit Windows 3.1 zu Hause stehen haben und sich eine Aufrüstung ihres Systems nicht leisten wollen oder gar können. Wie schon oft, müssen wir uns auch diesmal wieder hinter einem alten Argument verstecken, das seine Gültigkeit aber nie eingebüßt hat: Wir können nichts dafür - wir sind unschuldig! Da die Spielehersteller uns während der Programmentwicklung leider nicht fragen, für welche Hardware sie denn entwickeln sollen, sind wir gegen Hardware-Anforderungen à la „Pentium 100, 16 MB RAM + Windows 95“ leider machtlos. Diese Antwort müssen wir auch dem einen oder anderen verärgerten Leser geben, der sich

bei uns über die hohen Hardware-Anforderungen der CD-ROM-Demos beschwert. Im speziellen betrifft das in diesem Monat die Virtua Fighter-Demoversion. Nur wer einen Pentium 75 mit 8 MB RAM zuhause stehen hat, kann die umwerfende Spielbarkeit dieses Beat'em Ups genießen.

Noch kurz zu einem anderen Thema: Wie gefallen Ihnen eigentlich unsere USA-Reportagen von und mit Markus Krichel? Da wir diesbezüglich bis jetzt kaum Resonanz von Ihnen erhalten haben, möchten wir Sie gerne aufrufen, uns Ihre Meinung darüber mitzuteilen.



Thomas Barovskis

D

Demos

Bad Mojo (Win 3.11 und Win 95)	59
Daley Thompson Decathlon (Win 95)	59
Das Rätsel des Master Lu (DOS)	59
Deep Space 9 - Harbinger (DOS)	59
Der Planer 2 - Stadtrundfahrt London (DOS)	59
Die Fugger 2 (DOS)	59
Larry Pops Up! (Win 3.11 und Win 95)	60
Panzer General 2 (Win 95)	60
Pole Position CD (DOS)	60
Return Fire (Win 95)	60
StarBall (DOS)	61
The Incredible Machine 3 (Win 95)	61
Virtua Fighter PC (Win 95)	61
World Rally Fever (DOS)	62

Bugfixes/Updates

Civilization 2 German Text-Update	64
Civilization 2 V1.1	64
Darkseed 2	64
Jagged Alliance V1.13	64
Pole Position 3,5" Update	64
Teamchief Update	64
Terra Nova V1.09	64
Top Gun (englische Version) V1.1	64
WarCraft 2 (englische Version) V1.12p	64
PC Games Cheat-Update 7/96	64
Monopoly-Patch	64

Special

Civ 2-Szenario: The Age of Discovery	64
Westwoods Original-C&C-Themepack für Win95	64
PC Games-Lesereinsendungen (Teil 3)	63
Elektronische Kleinanzeigen	62
Command&Contact	62
Tips und Tricks	

INHALT

Und so gehen Sie vor



Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibi-

litäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computer Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virens Scanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.



Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!“

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü un-

ter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.



Das Interface



HIGHLIGHTS

Bad Mojo



Das Jahr 1996 ist erst wenige Monate alt, aber schon jetzt hat Acclaim mit dem Kakaroken-Adventure Bad Mojo einen heißen Anwärter auf den Titel „Innovation des Jahres“ im Sortiment. Gestochen scharfe Hi-Res-Illustrationen, fast schon geniale Puzzles, professionell gemachte Videoszenen und eine gespenstische Story – das sollten Sie gesehen haben! Da eine Kakaroke nicht gerade als komplizierteste Lebensform der Erde gilt, ist

auch deren Steuerung denkbar einfach: Mit den Cursortasten können Sie das Insekt drehen (Cursor rechts/links) und vorwärts- bzw. rückwärtskriechen lassen. Trotz dieser beschränkten Möglichkeiten können Sie so einiges anrichten in Ihrem Mikrokosmos. Beispielsweise lassen sich kleine Gegenstände (wie Zigarettentümmel) durch „Anschubsen“ verschieben. In der Demo werden Ihnen einige spieltypische Puzzles gestellt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Daley Thompson Decathlon



Rechtzeitig vor den Olympischen Sommerspielen in Atlanta präsentiert Interactive Magic eine beeindruckende Simulation der Königsdisziplin in der Leichtathletik, dem Zehnkampf. Analog zu Vorbildern wie Daley Thompson oder Jürgen Hingsen kämpfen Sie unter Windows 95 um Hundertstelsekunden und Zentimeter. Die Demo erlaubt das Antesten von Weitsprung (Long Jump) und Kugelstoßen (Shot Put). Bevor Sie die beiden Disziplinen trainieren können, müssen Sie sich als neuer Athlet eintragen. Klicken Sie hierzu auf einen der leeren Spinde, geben Sie Ihren Namen ein und verteilen Sie Ihre „Erfahrungspunkte“ auf die verschiedenen Charaktereigenschaften.

Anschließend können Sie durch die mit „Field“ beschriftete Tür ins Stadion weitergehen. Wählen Sie im folgenden Menübildschirm eine der beiden Disziplinen aus:

Weitsprung

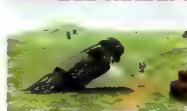
Sie sehen zwei Fenster – im rechten davon steht Ihr Athlet in Wortstellung. Sie können zwei verschiedene Einstellungen machen: zum einen dürfen Sie seine Startposition verändern, indem Sie ihn anklicken und nach vorne oder hinten ziehen (je weiter hinten der Sportler steht, um so stärker ist sein Sprung, aber um so höher ist auch das Risiko eines Falls). Zum anderen können Sie die Ab sprungmarke im linken Fenster verschieben. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie einmal auf den Start-Button. Wenn sich der Athlet der Sprungmarkierung nähert, können Sie mit einem weiteren Mausklick den Zeitpunkt zum Absprung festlegen. Ein dritter Mausklick während des Sprungs bewirkt, daß der Springer die typische Hallgrüßchen-Beinstellung einnimmt und sicher landet.

Kugelstoßen

Ziehen Sie Ihren Springer mit der Maus innerhalb des markierten Kreises nach vorne oder hinten (nach hinten für mehr Kraft, nach vorne für mehr Sicherheit). Um den Stoß zu starten, klicken Sie auf den Start-Button. Während sich der Kugelstoßer noch in der Drehung befindet, klicken Sie ein zweites Mal, um den Wurf abzuschließen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

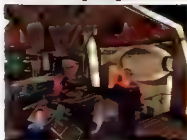
Das Rätsel des Master Lu



Wenn ein aktuelles Adventure mit Indiana Jones 4 verglichen wird, dann muß sich hinter diesem Spiel schon ein kleiner Meilenstein in diesem Genre verbergen. Und diese Erwartungshaltung wird nicht enttäuscht: Das Rätsel des Master Lu hat einfach alles – intelligente Puzzles, erstklassige Grafik, eine spannende Story und hochwertige Videoszenen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Deep Space Nine - Harbinger



Nachdem Interplay zwei anscheinlich Star Trek-Adventures auf den Markt gebracht hat, engagiert sich nun auch VIACom New Media (eine Tochter von Filmgigant Paramount Pictures) für die Trekkies. Bereits in dieser Demo können Sie über die gerenderte Raumstation flantieren, die diffizilen Rätsel und die attraktive Aufmachung werden nicht nur die Fans der gleichnamigen TV-Serie ansprechen. In der spielbaren Demo von D99 bekommen Sie kostenlose Übungsstunden im Kampfsimulator spendiert. Zu Spielbeginn befinden Sie sich allerdings noch im Adventure-Teil des Programms. Wenn Sie der englischen Frauenstimme zuhören, erfahren Sie, daß Sie sich ins Halo-Dock ein Stockwerk höher begeben sollen. Sind Sie erst einmal im Halo-Raum angelangt, stehen Ihnen drei verschiedene Simulationsprogramme zu Auswahl, die Sie in dieser Demo beliebig oft spielen können. Gezielt wird dabei mit dem Mauscursor und geschossen wird durch einen Druck auf die linke Maustaste. Beachten Sie bitte, daß das Drücken der rechten Maustaste die Demo unverzüglich beendet.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

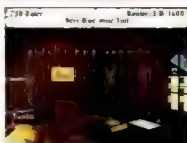
Der Planer 2 - Stadtrundfahrt London



Bei der Fortsetzung der erfolgreichen Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment geht es um weit mehr als das komplette Management einer Spedition. Auch in puncto Aufmachung hat sich einiges getan: Ab sofort können Sie an „interaktiven Stadtrundfahrten“ teilnehmen. Einen ersten Vorgeschmack liefert die Sightseeing-Tour durch London.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Die Fugger 2



Das 17. Jahrhundert. Das Imperium der Handelsfamilie Fugger liegt in Scherben – sie übernehmen die Rolle des einzigen Nachkommen, und Ihre Aufgabe ist es, den einstigen Glanz Ihres Namens wiederzubeleben. Die deutschsprachige Wirtschaftssimulation von Sunflow ist die Fortsetzung des C64-Hits aus den 80er Jahren. In dieser PC Games-exklusiven Demo können Sie als einziger Spieler in das historische Handelsspiel hineinschneppen.

Im Jahre 1600 beginnen Sie damit, sich ein neues Handelsimperium aufzubauen. Nach der Installation erwartet das Programm einige Angaben von Ihnen, die für den weiteren Spielverlauf wichtig sind. Sie bekommen einen Auftrag und einen Ort zugeleitet, von dem aus Sie Ihre Unternehmungen starten. Die Frage, ob Sie mit diesen Vorgaben zufrieden sind, beantworten Sie mit „Ja“ und gelangen anschließend in Ihre Schaltzentrale: das Büro. Durch Anklicken diverser Einrichtungsgegenstände mit der linken Maustaste können Sie die Untermenüs aufrufen. Wenn Sie dort Ihre Einstellungen vorgenommen haben, führt Sie ein Klick mit der rechten Maustaste zurück ins Büro. Ein weiterer Klick auf die rechte Maustaste, und Sie beenden Ihre Spielrunde.

Die wichtigsten Unternehmungen im Überblick:

- **Globus:** führt zur Handelskarte. Dort klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst Ihren Ort an und gelangen so in den Handelsbildschirm, in dem Sie u. a. Ihre Warenproduktion festlegen können.
- **Schreibstube:** Bewerbung um Ämter, Geldleiher ausfinden, Gesetze einsehen, Überblick über Kredite
- **Kirche:** Abloß bezahlen, Spenden für die Nolleidenden, Kupplerin zwecks Heirat ausfinden
- **Hinterzimmer:** Maßnahmen gegen Konkurrenten einleiten, z. B. Sabotage, Spione aussenden, Konkurrenten bei wichtigen Personen anschwärzen

- Bezahlung: Gehälter Ihrer Mitarbeiter regeln
- Soldner & Räuber: (in der Demoversion deaktiviert)

Für weitergehende Fragen zu Installation und Spielablauf konsultieren Sie bitte die Datei „README.TXT“ im FUGGER2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4MB RAM, VGA, DoubleSpeed CD-ROM, Maus

Larry Pops Up!



Um den Fans des populärsten Playboys im Adventure-Bereich die Wartezeit auf sein nächstes Abenteuer zu verkürzen, bekommt Larry jetzt seinen großen Auftritt als Pausen- und zwar unter Windows. In einstellbaren Abständen meldet er sich mit dummen Sprüchen und deftigen Kalauern zu Wort. Diesen Spaß von Larry-Schöpfer Al Lowe persönlich sollten Sie sich nicht entgehen lassen!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Panzer General 2 (Allied General)



Wer Panzer General kennt, weiß, daß sich die Spielregeln nicht in wenigen Sätzen zusammenfassen lassen - wer Panzer General nicht kennt, weiß das leider nicht. In jedem Fall benötigt das Spiel einige Einarbeitung. Lesen Sie die Datei README.TXT aufmerksam durch und spielen Sie eine der beiden Demo-Kampagnen. Spieler, die bereits mit Panzer General 1 oder Fantasy General Erfahrungen machten, haben bei der Bedienung dieses komplexen Programms sicherlich einen Vorteil. Das Strategiespiel wird komplett mit der Maus bedient: um Einheiten zu bewegen, klicken Sie zuerst auf diese und dann auf das Zielfeld (analog funktioniert das bei Angriffen - erst eigene Einheit, dann Gegner). Die Zahl unterhalb der Einheiten gibt deren Stärke an. Mit den Buttons am rechten und linken Bildschirmrand werden zahlreiche Parameter festgelegt und Aktionen veranlaßt. Welche Funktion ein spezieller Button hat, erfahren Sie in der Kopfzeile, wenn Sie den Mauscursor über ihn bewegen.

Pole Position CD-ROM



Seit Anfang des Jahres auf Diskette erhältlich, können Sie jetzt auch in der CD-ROM-Version von Ascoms Wirtschaftssimulation Pole Position das Regiment in einem Formel 1-Rennstall Ihrer Wahl übernehmen. Herausragendes Feature der CD-ROM-Fassung: die WM-Läufe werden in Echtzeit berechnet und mittels einer eigens entwickelten VGA-Grafik-Engine dargestellt.

Spielsteuerung

Werden Sie sich als Flawin Britanni näher Ron Dennis im Formel 1-Zirkus etablieren dürfen, müssen Sie zu Spielbeginn einige grundsätzliche Einstellungen vornehmen.

Anzahl der Spieler

Es können bis zu vier Rennstall-Besitzer teilnehmen.

Schwierigkeitsgrad

Die Optionen „Leicht“, „Mittel“ und „Schwer“ beeinflussen u. a. das Budget am Anfang Ihrer Karriere.

Gegner-Niveau

„Authentisch“ orientiert sich an den Ergebnissen und Aktionen Ihrer Kontrahenten. „Ausgewogen“ wird die Simulation, wenn alle Teams die gleiche Ausgangssituation haben. Wenn Sie sich für die Option „Zufällig“ entscheiden, werden die Konstellationen quasi „ausgewürfelt“.

Anschließend können Sie für jeden Teilnehmer die Startpositionen festlegen, darunter den Namen eines Spielers und dessen Rennstall. Durch Mausklick auf die angegebenen Optionen wird u. a. beeinflusst, ob bereits das Teilleger bestückt ist.

Nun dürfen Sie zum ersten Mal Ihr Rennstall-Büro betreten. Letzteres setzt sich aus zwei scrollbaren Grafiken zusammen, die Sie mit der rechten Maustaste wechseln. Gleichzeitig ist es mit dieser Taste auch möglich, zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Die linke Maustaste dient zum Anklicken der Funktionen, die sich im Mobilier verbergen. Im einzelnen stehen Ihnen folgende Möglichkeiten offen:

Bank

Kredite aufnehmen und zurückzahlen, Termingeld anlegen

Rennstall vergrößern

Zusätzliche Bürogebäude und Lager bauen lassen

Merchandising

Festlegen der Preise für Merchandising-Artikel (Mützen, T-Shirts usw.)

Kalkulation

Gegenüberstellung von Einnahmen und Ausgaben

Teilemarkt

Kauf von Motor, Motorelektronik, Getriebe, Chassis, Aufhängung, Aerodynamik, Bremsen, Reifen, Ersatzteile, Treibstoff, Verkauf von Teileüberschüß

Teambetreuung

Transfermarkt (z. B. Fahrer anheuern, Vertragsverhandlungen), Boxenteam, Rennleiter, Entwicklungsabteilung, Werkstatt-Team, Personalchef

Sponsoren

Vermietung von Werbeflächen an bekannte Markenhersteller

Werkstatt

Tuning und Reparatur der F1-Wagen, Windkanal

Entwicklungsabteilung

Design und Konstruktion der Autos

Zulieferer

Verträge mit Lieferanten für Motor, Reifen, Benzin usw.

WM-Lauf starten

In dieser Demo-Version können Sie den „Großen Preis von Monaco“ in Monte Carlo anhand einer in Echtzeit berechneten Rennsequenz „live“ am Bildschirm mitverfolgen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Return Fire



Das Action-Strategie-Spiel von Warner Interactive bleibt leider denjenigen vorbehalten, die bereits auf Windows 95 umgestiegen sind. Return Fire ist ein originelles Programm, bei dem Sie zu Lande und in der Luft kleine Militär-Offensiven durchführen. Die spielbare Demo-Version demonstriert eindrucksvoll die außergewöhnliche Grafik mit ihren blitzschnellen Zooms und Kamerawechsels.

Spielprinzip

In Return Fire geht es darum, in eine gegnerische Basis einzudringen, die Verteidigung auszuschalten und die Flagge des Widersachers in Ihr eigenes Lager zu entführen. Zuerst müssen Sie die Fahnenmaste Ihres Gegners ausfindig machen und zerstören, damit die gegnerische Flagge freigelegt wird. In Ihrem Bunker haben Sie Zugriff auf eine Karte, die sowohl Ihre als auch die Basis des Gegners (mit allen Flaggenmasten) zeigt. Wenn Sie den Bunker verlassen, können Sie sich nicht mehr einsehen, allerdings haben Sie in den meisten Fahrzeugen einen Radarschirm, der Ihnen Teile der Umgebung zeigt. Drei Vehikel-Typen (Helikopter, Panzer und ASV) sind am besten dafür geeignet, nach der Flagge zu suchen und die gegnerischen Geschütztürme zu zerstören. Wenn Sie die Flagge erst einmal entdeckt haben, gilt es, mit dem Jeep die Flagge zurück zu Ihrem Bunker zu transportieren. Da der Jeep keine Panzerung hat, muß der Spieler schon vorher eine Passage schaffen, die frei von feindlichen Einheiten und Verteidigungsanlagen ist. Wenn Ihr Jeep auf dem Weg zurück zerstört wird, bleibt die gestohlene Flagge an dieser Stelle liegen.

Im „Play Selection Screen“ können Sie zwei verschiedene Spielarten auswählen:

- Training - Im Trainings-Modo können Sie sich alleine mit der Bedienung der Waffen und den grundlegenden Kampftechniken vertraut machen. Sie spielen die braune Einheit.
- Tournament - Hier können Sie gegen einen zweiten Spieler antreten.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
[F2]	Ein neues Spiel beginnen
[F3] Pause
[F4] Vollbild-Modus
[F6] Momentanes Spiel neu starten
[ESC] Return Fire beenden
[ALT] + 1 Hohe Grafikauffösung (640 x 480)
[ALT] + 2 Niedrige Grafikauffösung (320 x 200)

Spieler 1 Spieler 2 (numerisches Tastenfeld)

Im Bunker

W,S,A,D	8,5,4,6	Fahrzeuge auswählen
H	Fahrzeug aktivieren
J	Karte aktivieren

Auf dem Schlachtfeld

H	Fuer (Am Boden)
J	Fuer (Luftangriff)
K	Eingabe	Waffen durchschalten, Mine legen oder Geschütz zielfrieren

Abkürzung	Bedeutung
vor	Bewegung: Richtung Gegner
zurück	Bewegung: vom Gegner entfernen
oben	Joypad bzw. Tastatur: nach oben
unten	Joypad bzw. Tastatur: nach unten
Deckung	In Abwehrhaltung gehen
Schlag	Faustschlag ausführen
Tritt	Fußtritt ausführen
Angriff	Fußtritt oder Faustschlag
+	zwei Aktionen gleichzeitig (Schlag+vor)
/	diagonale Bewegung (vor+oben = Sprung)
(Deckung)	Angriffe nacheinander ausführen
(stehend)	Special Move aus aus Deckung heraus
(kniend)	Angriff trifft nur stehenden Gegner
	Angriff trifft nur knienden Gegner

Pai	Bewegungsablauf (Joypad bzw. Tastatur)
Punch on the ground	unten/vor+Schlag
Repeated ground punches	unten/vor+Schlag, unten/vor+Schlag (usw.)
Crescent Kick	unten/vor+Deckung+Tritt
Sweep (stehend)	unten, Deckung+Tritt
Heel Kick	unten, Tritt
Backflip (Deckung)	zurück/oben (schnell ausführen)
Kickflip (Deckung)	zurück/oben+Tritt (schnell ausführen)
Wrist Twist (stehend)	Deckung+Schlag
Pushover (stehend)	zurück, vor+Schlag
Falling DDT (stehend)	vor, zurück+Schlag
Reaping Throw	vor, vor+Schlag+Tritt
Grab Attack	zurück+Schlag
Jacky	Bewegungsablauf (Joypad bzw. Tastatur)
Special Move	vor+Schlag
Elbow (kniend)	zurück, Schlag
Backflip	zurück, Schlag, Schlag
Double Backflip	zurück, Schlag, Tritt
Crescent Backflip	zurück, Schlag, Tritt
Sweep Backflip (stehend)	zurück, Schlag, unten, Kick

Low Backflip	unten/zurück+Schlag
Knee	vor+Tritt
Crescent Kick	Deckung+Tritt
Roundhouse	Tritt, Tritt
Pant Kick (Deckung)	vor, vor+Tritt
Snap Kick (Deckung)	unten+Tritt
Slide Kick (stehend)	unten, Deckung+Kick
Backflip (Deckung)	zurück/oben (schnell ausführen)
Kickflip (Deckung)	zurück/oben+Kick (schnell ausführen)
Brainbuster (stehend)	Schlag+Deckung
Jumping Clothesline	vor, vor+Schlag
Backslide (Clothesline)	Schlag+Deckung (von hinten)

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95, Pentium 100 und 16 MB RAM
DRINGEND empfohlen!

World Rally Fever



Endlich wieder ein zünftiges Rennspiel, bei dem man nicht bei jedem Crash Angst um die Vorderachse haben muss! World Rally Fever ist eine spritzige Buggy-Weitfahrt rund um den Globus, die mit hinreißenden Animationen, farbenprächtiger Grafik und einer schnellen 3D-Engine aufwarten kann. Die Demo-Version enthält eine komplette Rally-Liga.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor oben	Beschleunigen
Cursor unten	Bremsen
Cursor links/rechts	Lenken
Eingabetaste	Springen
Rechte (SHIFT)-Taste	Schießen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM

Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Moderspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes moderntaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den



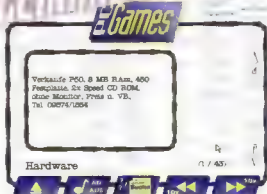
Computec Verlag
Kornmarkt „Command & Contact“
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte unterteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingetragenen Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

Benutzungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastensfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nahe beieinanderstehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



Hobbyland



Hobbyland
Berlin

Berlin '96

21. - 24. November • 10-18 Uhr
Messegelände Berlin • Eingang Halle 14

Anmeldeschluß: 15.8.96

Hersteller: GMDH
Ausstellung: D-10555 Berlin
Telefon: 030-9080-0 Telefax: 030-9080-2001



Messe Berlin

Im Verzeichnis „LESER“ der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Unterverzeichnis	Autoren	Typ	Titel	Bemerkung
7-1	Benjamin Kersten, 45136 Essen	Level	WarCraft 2	
7-2	Stefan Buschmann, 26386 Wilhelmshaven	Spiele	Pac 1	Neft gemachte Pac-Man-Varianten mit besonders großem Spielfeld
7-3	Stefan Langenhove, A-6342 Nierendorf	Level	WarCraft 2	
7-4	Stefan Majchrzak, 14059 Berlin	Level	WarCraft 2	
7-5	Christian Zehdzek, 60320 Frankfurt	Level	WarCraft 2	
7-6	Scott Schneider, 50765 Köln	Level	WarCraft 2	
7-7	Thomas Warth, 59425 Uena	Level	Lodovunner	
7-8	M. Kümmerer, 99706 Seidenhausen	Level	WarCraft 2	
7-9	Markus Hagedorn, 46562 Voorde	Spiele	Asteroids	Variante von „Asteroids“, Neuf auf die Festplatte kopiert werden.
7-10	Timo Kallitz, 31535 Meissteden	Level	C&C	
7-11	Cristian Schmidt, 70567 Stuttgart	Level	WarCraft 2	
7-12	Andra Buchholz, 14055 Berlin	Level	WarCraft 2	
7-13	David Wenzel, 65366 Gießenheim	Spiele	Memory	Memory für Windows
7-14	Alexis Bischof, 18107 Rastock	Chaos	Chexchenger	Chaosprogramm, mit dem verschiedene Veränderungen an „Civilization“ vorgenommen werden können
7-15	Nikolaus Gebhardt, A-9504 Villach	Spiele	Predlight	Einfache Variante von „Pong“ mit Zwei-Spieler-Modus
7-16	Michael Haas, 29643 Neuenkirchen	Spiele	Sengapar	Toll gemachte Solitaire-Variante
7-17	Hoger Lorenzen, 38444 Wolfburg	Chaos	X-Chat	Chaosumformung für PS, Saturn, 3DO, Jaguar und Neo Geo
7-18	Sebastian Bott, 35389 Giessem	Spiele	Big Brain	Mastermind
7-19	Dennis Herlich, 42289 Wuppertal	Chaos	Hornmedit	Cheatprogramm für „Heroes of Might and Magic“
7-20	Stefan Schneider, 90451 Nürnberg	Spiele	Leffick/Race	„Race“ ist eine Kartell-Übersetzung, „Race“ ein Rennspiel ähnlich „Trox“
7-21	Steffen Rasendorf, 37574 Einbeck	Spiele	Mini-Memo	Neft gemachtes Memory gegen den Computer
7-22	Harald Glas, 48599 Gronau-Epe	Spiele	VGA Puzzle	Verschiedene Puzzels

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so ziehen Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienungsanleitung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intras und Renderequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MBByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Istrstr. 32-34
90451 Nürnberg

Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 05442/991065 • Telefax: 05442/991064

Am Sportplatz 9 • 49453 Rehden

PC SPIELE • CD-ROM	PC SPIELE • CD-ROM	PC SPIELE • CD-ROM	PC SPIELE • CD-ROM
11th Hour	89,95 DM	MAG!	79,95 DM
3D Lemmings	89,95 DM	Magic Carpet 2	79,95 DM
Abuse	69,95 DM	Manic Karts	39,95 DM
Albion	89,95 DM	Mechwarrior 2	79,95 DM
Arcade America	89,95 DM	Ghost Bears Legacy	39,95 DM
ATP	79,95 DM	Myst Special Edition 2	69,95 DM
Bad Mojo	79,95 DM	NBA Live '96	79,95 DM
Big Red Racing	69,95 DM	Need for Speed	79,95 DM
Bung!	69,95 DM	NHL Hockey 96	79,95 DM
Capitalism	69,95 DM	Panzer General 2	69,95 DM
Cesar 2	79,95 DM	PGA Tour Golf 96	84,95 DM
Chewy - Escape from F5	79,95 DM	Phantasmagoria	89,95 DM
Chronicles of the Sword	79,95 DM	Pitfall - Mayan Adventure	89,95 DM
Civilization 2	84,95 DM	Pole Position	84,95 DM
CivNet	99,95 DM	Psycho Pinball	79,95 DM
Colony Wars 2492	69,95 DM	ran Trainer 2	79,95 DM
Command & Conquer	79,95 DM	Rayman	69,95 DM
- Der Ausnahmezustand	24,95 DM	Riddle of Master Lu	84,95 DM
Conquest of new World	89,95 DM	Shannara	79,95 DM
Cyberia 2	79,95 DM	Silent Thunder	89,95 DM
Cybermage	84,95 DM	Stonekeep	89,95 DM
Der Duzendzirkel	64,95 DM	Terminator-Future Shock	79,95 DM
Der Seelenranger	74,95 DM	Terra Nova	79,95 DM
Descent 2	89,95 DM	TFX EF 2000	89,95 DM
Die Fugger 2	79,95 DM	The Hive	69,95 DM
Die Siedler 2	74,95 DM	This means War	84,95 DM
Duke Nukem 3D	74,95 DM	Thunderhawk 2	89,95 DM
Earthsiege 2	79,95 DM	Tilt!	59,95 DM
Earthworm Jim 2+1	69,95 DM	Top Gun - Fire at Will	94,95 DM
F1 Manager 96	69,95 DM	Track Attack	79,95 DM
Fantasy General	69,95 DM	Vollgas	89,95 DM
Fifa Soccer 96	79,95 DM	Warcraft 2	79,95 DM
Formula 1 Grand Prix 2	99,95 DM	Wing Commander 4	94,95 DM
Frankenstein	89,95 DM	Wipeout	94,95 DM
Grand Prix Manager	89,95 DM	Worms	74,95 DM
Hattrick!	79,95 DM	WWF Wrestlemania	89,95 DM
Hugo 3	69,95 DM	Z	74,95 DM
Indy Car Racing 2	74,95 DM	Zork: Nemesis	84,95 DM

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse 7,00 DM.
Preisrückum und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

Top Gun: Fire at Will V 1.1

Wenn Sie die englische Version der Action-Flugsimulation von MicroProse besitzen, können Sie mit diesem Patch auf die Version 1.1 updaten. Die Vorteile: Keine unerklärlichen System-Abstürze mehr, einwandfreie Kompatibilität mit bestimmten Grafikkarten, zusätzliche Stabilität im Multiplayer-Modus (speziell Netzwerk) und vieles mehr.

Terra Nova, Version 1.09

Ließ man den Zufallsgenerator für die Erzeugung von Szenarien bislang viermal hintereinander laufen, quittierte dies das Programm mit einem Absturz. Dieser Patch bereinigt den Bug.

Teamchef Update

Einer der ästhetischsten Fußballmanager der letzten Jahre wurde von mfn in Gütersloh für MicroProse entwickelt. Das Update informiert Sie über häufige Fehlerquellen und gibt Tips für die schnelle, wirkungsvolle Abhilfe. Des weiteren beseitigt das Update einige der hartnäckigsten Bugs der ausgelieferten Fassung.

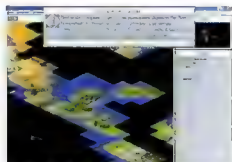
Civilization 2 Update der deutschen Texte

Wie Sie als Käufer der deutschen Version von Civilization 2 sicherlich festgestellt haben, enthält diese Fassung Umengungen von orthographischen und grammatikalischen Fehlern, denen man z. T. eine gewisse unfreiwillige Komik nicht absprechen kann. Die kapitalsten Schlitzen wurden inzwischen ausgemerzt. Auch fälschlicherweise verwendete Begriffe, die im Deutschen eine gänzlich andere Bedeutung haben, sind dabei berücksichtigt worden.

Dark Seed 2 Update

Die deutsche Version des Schauermärchen-Adventures von Infogrames wird zwar noch eine Weile auf sich warten lassen, doch die Spieler der englischen Fassung sind für dieses Update sicherlich

Civilization 2-Szenario: The Age of Discovery



Nach „Alexander der Große“ veröffentlichten PC Games und MicroProse jetzt das zweite Monats-Szenario zu Civ2. „The Age of Discovery“ wurde, wie jeden Monat, von den Programmierern des Spiels selbst entworfen. Das Szenario installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das auf Ihre Festplatte kopiert wird, unpacken Sie einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und wählen nach

dem Spielstart die Option „INSZENIERUNG LADEN“. Nachdem Sie eine Nationalität und einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kann es losgehen.

C&C Plus! Motive für Windows 95 - Version 1.2

Um die Möglichkeiten des Original-Westwood C&C-Theme-Packs voll auszunutzen zu können, benötigen Sie Windows 95 und Microsoft Plus!. Wenn Sie Plus! nicht besitzen, können Sie die Mousezeiger, Hintergründe und Audio-Dateien per Hand (über die Systemsteuerung) auswählen. Sie finden in der beigefügten ZIP-Datei drei verschiedene Motive, GDI, NOD und EVA. Zu jedem Motiv gibt es zugehörige Audio-Dateien und Symbole. Außerdem hat Westwood noch einige Audio-Dateien und

danke. Es behebt Bugs im Zusammenhang mit dem Optionsmenü und dem Speichern von Spielständen. Außerdem wird eine Reihe von Sound-Problemen beseitigt.

Civilization 2, Version 1.10

Der Patch umfaßt sämtliche bisherigen Bugfixes. Korrigiert werden unter anderem fehlerhafte Angaben des militärischen Beraters, Absurditäten bei Luftangriffen und das Verhalten so mancher orientierungsloser Siedler. Außerdem können Sie nun mindestens einmal pro Runde diplomatische Beziehungen mit rivalisierenden Herrschern aufnehmen.

Jagged Alliance Version 1.13

Dieses umfangreiche Bugfix berichtigt eine beachtliche Zahl größerer und kleinerer Mängel des beliebten Strategiespiels von Sir-Tech. Eine neue Quick-Save-Option erlaubt das Speichern selbst dann, wenn sich Feinde in Reichweite befinden. Außerdem neu: Ab sofort ist es möglich, an eigenen Leuten vorbeizuschleichen, falls diese am Boden liegen, knien oder kriechen.

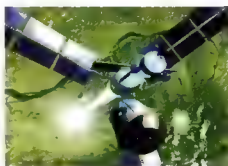
WarCraft 2 Version 1.12p

Falls Sie die englische Version von Blizzards preisgekröntem Echtzeit-Strategiespiel Warcraft 2 Ihr eigen nennen, können Sie diesen Patch einsetzen. Der Exorzismus-Zauberspruch wurde überarbeitet, und im Multiplayer-Modus werden die Team-Farben nun zufällig gewechselt. Des weiteren sind einige systemspezifische Bugfixes und die unregistrierte Shareware-Version von KALI enthalten.

Pole Position Bugfix

Alle bekannten Fehler in Ascoms Management-Simulation rund um das In-Themea Formel 1 wurden bei diesem Patch berücksichtigt. Die Programmierer des Gütersloher Herstellers haben nach der Hinweise der Kunden reagiert und bieten den Pole Position-Fans mit diesem Patch wirksame Hilfe für die dringlichsten Probleme an.

Symbole extra dazu gepackt, so daß Sie das Motiv nach Ihrem Geschmack konfigurieren können, wenn Ihnen die Vorauswahl nicht gefällt. Bitte beachten Sie, daß sich diese Motive nur in HiColor (16 Bit) oder TrueColor (32 Bit) richtig einblenden lassen. Die Symbole liegen in den Größen 48x48 und 32x32 Pixel vor, so daß Sie, wenn Sie den „Große Symbole verwenden“-Modus wählen, die Symbole nach detaillierter betrachten können. Die meisten Symbole gibt es in zwei Versionen (z. B. C&C Airstrip und C&C Airstrip II). Die erste Version enthält das gesamte Objekt, während die zweite Version einen Ausschnitt bei gleichem Maßstab zeigt. Die zweite Version eignet sich besser für hohe Auflösungen.



So benutzen Sie das C&C-Theme-Pack:

Entpacken Sie die Datei THEMES12.ZIP in Ihr „Plus!Themes!“ Verzeichnis. Dieses Verzeichnis ist normalerweise ein Unterverzeichnis von „C:\Programme“, kann aber während der Installation von Plus! geändert werden. Wenn Sie das Verzeichnis nicht geändert haben, finden Sie es unter „C:\Programme\Plus!Themes!“. Wenn Sie die Datei entpackt haben, klicken Sie die „Desktop-Motive“ in der Systemsteuerung an. In der Motiv-Auswahl sollten jetzt drei neue Einträge erscheinen: C&C GDI, C&C NOD und C&C EVA. Wenn Sie die C&C-Motive nicht mit den anderen Motiven speichern wollen, können Sie ein C&C-Thema-Verzeichnis aus Ihrem Verzeichnis von C:\Programme\Plus!Themes erstellen (z. B. C:\Programme\Plus!Themes\C&CTheme), um die C&C-Motive dort zu speichern.

Viel Spaß!

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	2	Command & Conquer	Virgin	7
2	1	Wing Commander 4	Origin	2
3	-	Megapak 5	Koch Media	1
4	-	Civilization 2	MicroProse	1
5	3	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	5
6	5	Hugo 3	ITE	7
7	-	Die Fugger 2	Sunflowers	1
8	-	Rayman	Ubi Soft	1
9	14	Bleifuß	Virgin	5
10	8	NBA Live 96	Electronic Arts	2
11	12	The Need for Speed	Electronic Arts	6
12	16	Indy Car 2	Papyrus/Virgin	3
13	-	Descent 2	Interplay	1
14	-	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	1
15	-	Rebel Assault Limited Edit.	LucasArts	1
16	17	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
17	-	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	1
18	19	Police Quest SWAT	Sierra	4
19	-	Star Trek-DSN: Harbinger	Viacom New Media	1
20	7	Gabriel Knight 2	Sierra	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	Die Siedler 2	Blue Byte	1
2	2	Civilization 2	MicroProse	2
3	-	Conquest of the New World	Interplay	1
4	1	C & C: Ausnahmezustand	Virgin	3
5	4	Command & Conquer	Virgin	7
6	-	Fantasy General	SSI	1
7	-	Scenariomania	Bigtower	1
8	6	WarCraft 2	Blizzard	6
9	7	Die Fugger 2	Sunflowers	2
10	9	Fade to Black	Electronic Arts	3

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	5	Worms	Ocean	6
2	1	AOTD: Mission Disk	Sierra	3
3	7	Dungeon Master 2: Campaign	Interplay	2
4	-	Pizza Connection	Software 2000	1
5	8	Dungeon Master 2: Designer	Interplay	2
6	2	F1 Pole Position	Ascon	4
7	-	Skat As	-	1
8	6	Das Dschungelbuch	Virgin	7
9	4	B. Manager Hattrick	Software 2000	2
10	10	Hattrick	Ikarion	2

COM

Bestellung unter: 04344-41777 & 41778

Enx

04344-41779 & 0431-578380

ATK*	77 - DM
	75,- DM
	59,- DM
	79,- DM
	69,- DM
	79,- DM
	68,- DM
	58,- DM
	79,- DM
	69,- DM
	95,- DM
	67,- DM
	75,- DM
	44,- DM

ACT

IM

69.-	DM
74.-	DM
89.-	DM
79.-	DM
75.-	DM
74.-	DM
59.-	DM
79.-	DM
69.-	DM
84.-	DM
79.-	DM

5	29,- DM
sten Ratze STR	69,- DM
	64,- DM
	59,- DM
edom SIM/ACT	99,- DM
	68,- DM
16 Net-User	37,- DM
V	84,- DM
	74,- DM

Lösungsbücher	
Hour	14,-
Guest	14,-
on	14,-
Odyssee	14,-
is	14,-
in the Dark 1-3	20,-
ath a Steel Sky	14,-
and a Syndrome	14,-
ayal at Kronidor	14,-
, incl Diskette	20,-
wy - Esc von F5	14,-
mand & Conquer	14,-
ature Shock	14,-
ader - No Remorse	14,-
ria	14,-
erial - In Planung	14,-

...herzige Augen 10,2 je	14
...Drüsenzirkel	24
...Wasser	14
...geon Master 1oder 2 je	14
...1 & 2 Sammelb.	20
...des der Beholder 1-3	20
...to Black	14
...ct of the Amazon Q	14
...nzen	14
...Throste, Vollgas	14
...n Knight 1oder 2 je	14
...ins 1-3 Sammelb	20
...um Romanum	14
...1-2 Sammelband	20
...na Jones 3 & 4	20
...Sammelband	14
...and Alliance	14
...of Conspiracy	14
...s Quest 1,4,6 o 7 je	14
...ts of Xenar	14
...ls of Lore 1	14
...of Kyandia 1-3	20
...s Adventure	14
...s of Sherlock H.	14
...s Arts Classic Adv	20
...s Arts Top Adv	20
...as Mans on 1+2	14
...e Magic 3 & 4 o 5 je	14
...key Island 1 & 2	14

Lost End and Noctrop	14
Stasmagora	14
Quest 1-4	14
Quest SWAT	14
Owner of Ice	14
Rank of 1 oder 2 je	14
Assault 1-2, Privateer	14
File of Master Lu	14
and Max	14
Mar	14
the Sorcerer 1o.2 je	14
Quest 6	20
Quest 1-5	20
Trek. Next Generat.	20
Trek 1-2	20
Keep	20
sem Shock	20
Man	20
Dig	14
Gate 1 Knights Ch.	14
Passage	14
che - 5/5 Musketeers	14
3-6 Sammelbeers	20
1 oder 1/2 Forge	20
Man 8-Pagan	14
craft 2 in Planning	14
commander 3 o 4 je	14
ardry 6 oder 7 je	14
odroff and the Schm	14

CYBERIA?

Das schwarze Auge 3 DV 39,- DM*

Ladenverkauf
Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen
Die Ladepreise können von den Versandpreisen abweichen

Computer Börse Essen
Berliner Str. 214, 45144 Essen, Tel:0201-751135

AST - Multimedia
Große Paschburg 17, 25524 Itzehoe, Tel: 04826-3355

HCL-Multi-Media
Knooper Weg 144, 24105 Kiel, Tel: 0341-578180

Händler-Anfragen erwünscht

Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. Im Gegensatz zur vergangenen Ausgabe (Zork: Nemesis, Die Siedler 2) gelang es diesmal keinem unserer Testkandidaten, in die „Hall of Fame“ aufzusteigen.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Mirrol	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Blutfuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.

Bestes Jump & Run
Pinfall

Bestes Rollenspiel
Ultima 8 - Pagan

Bestes Adventure
Day of the Tentacle

Bestes Flipper
Pro Pinball - The Web

Bestes Sportspiel
FIFA Soccer 96

Bestes 3D-Aktionspiel
Wing Commander 4

Bestes Rollenspiel
Ultima 8 - Pagan

Bestes Denkspiel
3D Lemmings

Beste WISimulation
SimCity 2000

Bestes Rennspiel
F1GP 2

Beste Flugsimulation
Strike Commander

Bestes Strategiespiel
Ascendancy

Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modern-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Handling	65%
Spielspaß	45%
	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelverlängen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top Hardware zu Top Preisen

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Mainboards	Flashbios, EDO-leistungs	189
Shuttle DX4 PCI	256 KB Speicher	209
GigaByte 586ATEP	256 KB Speicher	289
ASUS P52TP N	512 KB Speicher	389
IDE Festplatten		
Maxtor 7425AV	425 MB	395,-
WD AC2850	850 MB	334,-
WD AC2100	1000 MB	384,-
WD AC31200	1700 MB	385,-
WD AC31600	1600 MB	458,-
Quantum F reball	1280 MB	371,-
Comstar CFS1821A	1625 MB	445,-
Maxtor 71829A	1600 MB	456,-
Maxtor 72004A	2004 MB	525,-
SCSI Festplatten		
Quantum Capella	2216 MB 4.5" High	965,-
D. Jaramil Altes	4300 MB 8"	1795,-
Comstar CFP210SS	2147 MB 8.5" m	965,-
Comstar CFP420TS	4294 MB 9ms	1572,-
Fuji-Hsu M2K32SA	2170 MB 10 ms	1854,-
Fujitsu M2K32SA	4350 MB 5ms	1999,-
Controller		
IDE VLB mit FIFO VLB 25MB FIFO		29,-
IDE VLB mit BIOS VLB 25MB FIFO BIOS		85,-
SCSI Controller		
Adaptec 2920 PCI KITSCSI-2 PCI		271,-
Adaptec 2940 PCI KITSCSI-2 PCI		365,-
ASUS SC 200 PCI		149,-
CPUs		
AMD DX4 133		148,-
Pentium 75		84,-
Pentium 90		84,-
Pentium 100		228,-
Pentium 120		248,-
Pentium 133		468,-
Pentium 150		488,-
Pentium 166		899,-
Speichermodule		
4 MB PS-2	70 ns	85,-
8 MB PS-2	70 ns	105,-
16 MB PS-2	70 ns	248,-
32 MB PS-2	70 ns	289,-
4 MB EDO RAM	60 ns	89,-
8 MB EDO RAM	60 ns	99,-
16 MB EDO RAM	60 ns	199,-
Gralkarten		
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	289,-
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	279,-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	357,-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB VRAM	187,-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	619,-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	679,-
Matrox Millennium	4 MB VRAM	829,-
2 MS VRAM	2 MS VRAM	317,-
4 MS VRAM	4 MS VRAM	379,-
6 MS VRAM	6 MS VRAM	829,-
Ex-A Victory 3D	2 MB EDO RAM	482,-
Ex-A Victory 3D	4 MB EDO RAM	602,-
Ex-A Victory 3D	4 MB EDO RAM	602,-
Soundkarten		
Teratec Gold 16 SE		148,-
Teratec Maestro 16/96 SE		238,-
Teratec Maestro 16/96		279,-
Teratec Maestro 32/96 SE		379,-
Teratec Maestro 32/96 4 MB WaveTable		479,-
Min. WaveSystem	1 MB WaveTable	148,-
Wave-System Pro	4 MB WaveTable	289,-
Gu. ent. MaxSound 32 FX		279,-
CD-ROM		
MITSUMI FX400	EIDE 4-fach	93,-
Toshiba XM5422B	EIDE 4-fach	111,-
MITSUMI FX600	EIDE 6-fach	185,-
TEAC CD56E	EIDE 6-fach	187,-
Toshiba 5401B	SCSI 4-fach	274,-
TEAC	SCSI 6-fach	384,-
Toshiba 3701B	6-fach SCSI	323,-
Drucker-Tintenstrahl		
EPSON Stylus Color II Farbe 3800PI		589,-
EPSON Stylus Color II Farbe 7200PI		785,-
HP Deskjet 600	3/4" 6000PI	458,-
HP Deskjet 660C	Farbe 3600 DPI	887,-
HP Deskjet 680C	Farbe 600 DPI	887,-
CANNON BJ-C4100		578,-
Laserdrucker		
HP Laserjet 5L		858,-
EPSON EPL-5200		1478,-
EPSON EPL 5600		1725,-
EPSON EPL 9000		3858,-
Netzwerkkomponenten		
NE2000 komp. Adapter PC		43,-
NE2000 komp. Adapter Combo		68,-
NE2000 komp. Adapter PCI Combo		118,-
SMC Elite-16 Ultra Combo		118,-
SMC ElitePower PCI 8428BT PCI		198,-
Enduserstand RG-58		5,-
Kabel RG-58 1ld Meter		3,-

Backup-Medien		
Q-quest 12 135 MB		334,-
Q-quest 12 135 MB		433,-
SCSI /IDE, extern		359,-
IOmega Zip-Drive		209,-
IOmega Streamer T800	400/800 MB intern	289,-
IOmega Streamer T800	400/800 MB extern	37,-
Sychas 135 MB Medium		81,-
IOmega Zip 100 MB Medium		45,-
IOmega Streamer-Band		
TV- und MPEG-Karten		
Spea Mirage TV V-deo-Tuner		545,-
Guillemet TV-Video-Tuner		482,-
Teratec CineMatrix MPEG-Decoder		
CD-ROM-Brenner		
Philips CDR2000 Intern		1784,-
Philips CDR2000	2x schreiben, 4x lesen	1730,-
Pleasant CDR4220	2x schreiben, 4x lesen	108,-
Recording Software "Win on Go"	CD-Rollings 14 min, 650 MB	14,-
Modems (mit BZT)		
Faxmodem 14 400 intern		119,-
Faxmodem 14 400 extern		135,-
Creative 14 400 Voice + Fax extern		148,-
ELS Microlink 28.000 TQV extern		389,-
FritzCard 16 b1 SON-Karte passiv		188,-

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Telefon
0241 94601-0

Mailbox
0241 94601-50

Fax
0241 94601-60

BTX
KAMPS#

Geschäftszeiten:
Mo.-Fr. 10-13 Uhr
und von 14-19 Uhr

Adresse:
52070 Aachen
Wilhelmstraße 77

Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert

Neuerscheinungen bis Dezember 1996

Coming Soon

Seit der letzten Ausgabe präsentieren wir Ihnen in jedem Monat die aktuelle Release-Liste mit den Neuerscheinungen aller maßgeblichen Hersteller (Stand: Mitte Mai). So können Sie auf einen Blick feststellen, wann mit welchem Hit-Seeker zu rechnen ist. Erfahrungsgemäß sind solche Termine mit Vorsicht zu genießen; es kann bei einigen Titeln zu zeitlichen Verzögerungen kommen.

Titel	Hersteller	Genre	Release	Titel	Hersteller	Genre	Release
Acta Goli	Gremlin Interactive	Sportspiel	Oktober '96	The Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November '96
AD & D: Blood & Magic	Acclaim	Rollenspiel	August '96	M.I. A	Warner Interactive / Accolade	Flugsimulation	September '96
AD & D: Desert of Underrun	Acclaim / Interplay	Action	September '96	Micro TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Juni '96
AD & D: Dragon Dice	Acclaim / Interplay	Strategie	November '96	Master the Gunning	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Juni '96
Affaire	Williams	Action	September '96	MAE: The American Express	Acclaim	Strategie	Oktober '96
Affaire II	LucasArts	Strategie/WSim	Juli '96	Master of Orion 2	MicroProse	Strategie	Juni '96
AH-64 D Langbow	Origin / EA	Action/Flugsimulation	Juni '96	Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	April '96
Alien Incident	Gametek	Action	Juni '96	Meltopolis	Sierra	Sportspiel	November '96
Alien Trilogy	Acclaim / Probe Entertainment	3D Action	August '96	Monsterslayer	Sierra	Adventure	Juni '96
Alphamoon	Sony Interactive	Strategie	September '96	Monstertruck Rally	Sony Interactive	Action	November '96
Anarchy	Sierra	Sportspiel	Oktober '96	Mormir	LucasArts	Rampspiel	Juli '96
Anchor	Sony Interactive	Action/Adventure	November '96	Mouse Wars	Acclaim	Interactive Movie	Juli '96
Baldies	Alati Games	Strategie	Juli '96	NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	September '96
Balophant Flux	Virgin / Revolution Software	Adventure	September '96	NHL: Powerplay Hockey	Virgin	Sportspiel	November '96
Baltman Forever Arcade	Acclaim	Jump & Run	Oktober '96	Normality Inc	Gremlin Interactive	Strategie	Juni '96
Battle Royale	Ironon	3D Action	August '96	Office	Origin	Strategie	Juni '96
Battlecruser 3000 AD	Gametek	Action	Juni '96	Olympic Games	U. S. Gold Sports	Sportspiel	Juli '96
Bazooka	Starbyte	Action	Juli '96	Olympic Soccer	U. S. Gold Sports	Sportspiel	Juni '96
Beatsville in Anlars	Sierra	Rollenspiel/Strategie	November '96	Overlord Soccer	Acclaim	Football-Simulation	Juni '96
Blade Runner	Virgin / Westwood Studios	Adventure	Januar '97	Oxy's Lock	Tellur	Rampspiel	September '96
Blam: Much neizid	CORE Design	Action	Juni '96	Orion Burger	Sanctuary Woods	Strategie	September '96
Blam: Much neizid 2	3D Realms	3D Action	Juni '96	Pan Imperia 2	Blizzard	Adventure	September '96
Blum'sat	Phis Media	Arcade Action	Oktober '96	PBA Bowling	Sierra / Bethesda Softworks	Sportspiel	Juni '96
Blue Ice	Sony Interactive	Adventure	September '96	Pelto	Max Design	Adventure	Juni '96
Blue Ice 2	Gremlin Interactive	Action	August '96	Phantasmagoria 2	Sierra	Horror	Oktober '96
But Tucker in Double Trouble	Marti Studios	Simulation	Juni '96	Pinball Construction Kit	Sierra	Simulation/Action	August '96
Bundesliga Manager Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	September '96	Police Quest SWAT deutsch	Virgin / Light Shock	Flieger	Juni '96
Coaster 21 Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober '96	Pro Pinball 1	empire	Flieger	Mai '96
Coaster 21 Windows 95	Telstar	Wirtschaftssimulation	Oktober '96	Project Paradise	Sierra	Flieger	Juni '96
Chaos Overlords (Win 95)	New World Computing	Strategie	Mai '96	Puppen, Perlen und Protasen	Phis Media	Adventure	Juni '96
Citizens (Badwater Affair)	MicroProse	Strategie/WSim	August '96	Purgatory	Ironon	3D Action	Juli '96
City City	Phis Media	Sportspiel	September '96	Pyrexia	Acclaim	Jump & Run	August '96
Civil War	Strategie	Strategie	Juli '96	Rain	Acclaim Media	Arcade Action	September '96
Command & Conquer 2	Virgin / Westwood Studios	Strategie	Januar '97	Rally Fever	Ocean	Rampspiel	Juni '96
C. & C. Alarmstufe Rot	Virgin / Westwood Studios	Strategie	November '96	Rama	Sierra	Adventure	November '96
Conquest of the New World	Sierra	Strategie	Oktober '96	Readers of the Haunting	Sierra	3D Action	September '96
Creon	Bullfrog / EA	Simulation/Strategie	Oktober '96	Red Baron 2	Sierra	3D Action/Rollenspiel	Dezember '96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November '96	Resident Evil	Virgin / Capcom	3D Action/Strategie	Januar '97
Cyberia 2	Virgin / Xatrix	Action	Mai '96	Return Fire	Warner Interactive	Action/Strategie	Juni '96
Cyberstorm	Sierra	Strategie	August '96	Ravenous X	Acclaim	Adventure	April '96
Daggersell: The Elder Scrolls 2	Virgin / Bethesda Softworks	Rollenspiel	August '96	Ripper	Gametek	Adventure	Juni '96
Dad Heisagor-Karall	Accon	Action/Simulation	Oktober '96	S. O. R. M.	Electronic Arts	Electronic Arts	September '96
Deathgrip (At Version)	Warner Interactive / Accolade	Adventure	Mai '96	Sensar Interactive	Gremlin Interactive	Gremlin Interactive	Oktober '96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	November '96	Sent Wars	Blue Byte	Action-Simulation	Juli '96
Der Produzent	Games 4 Europe	Wirtschaftssimulation	Mai '96	Schachfist	Virgin / Criterion	Action	September '96
Descent: Derby 2	Gremlin Interactive	Rampspiel	November '96	Schachfist 2	Warner Interactive	Strategie	Juni '96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Juli '96	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	Strategie/WSim	Mai '96
Die große Schachtel: Andersen	empire	Strategie	Mai '96	Shadon	Acclaim	Strategie	Juni '96
Die große Schachtel: Shakespeare	empire	Strategie	Juni '96	Shadows of the Vatican	Virgin / Legend	Adventure	Juni '96
Die große Schachtel: Waterloo	empire	Strategie	Mai '96	Shattered Nations	Blum	3D Action	November '96
Die große Schachtel: Genghis Khan	empire	Strategie	Mai '96	Shellsack	CORE Design	Adventure	Juni '96
Die Pandora Directive	Virgin / Access	Wirtschaftssimulation	September '96	Shredded Metal (ohne Matze)	Acclaim	3D Action	November '96
Die Siedler 2	Sierra	Adventure	April '96	Shredded Metal (mit Matze)	Acclaim	3D Action	April '96
Disworld 2	Sierra	Adventure	Dezember '96	Silent Hunter 3	Sierra	Action-Flugsimulation	Juni '96
Down in the Dumps	Phis Media	Adventure	September '96	Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März

So erreichen Sie uns:

Anschritt

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)
100335.1252 (Thomas Barovskis)
100546.3040 (Harald Wagner)
100727.3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline

Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen

wenden Sie sich an

Astet Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinhof Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox

Analog: (09 11) 9 36 65 50
Digital: (09 11) 9 36 65 55

Abobetreuung

(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen
zum Abonnement. Nicht bei techni-
schen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure:

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Barovskis

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Herbert Aichinger, Hans Ipsich,
Petra Maueröder, Rainer Rossith,
Harald Wagner

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenten:

Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:

Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland
Gerhardt, Hans-Jörg Hoffner, Simon
Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel PC Games:

Virtua Fighter PC ©
1996 SEGA Enterprises, Ltd. SEGA is a re-
gistered trademark of SEGA Enterprises, Ltd.

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung

der Eigenzeignisse:

Stefanie Gellenpoth

Produktionsleiter:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gang Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk

Astet Media GmbH

Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Ab-
o 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder
Art gilt der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann
nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Nürnberg

Isarstraße 34, 90451 Nürnberg

Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:

Thorsten Szameitatz -19

Media-Beratung:

Walgang Menne -43

Disposition:

Toni Kaiser -32

verantwortlich:

Thorsten Szameitatz

Telefax:

09 11/64 27 86 0

CompuServe: 101647/2432

D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Duisburg

Fax: 0203/3051134

Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:

Thomas Kammer -51

Oliver Diemars -54

Thomas Dietl -52

Disposition:

Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter:

Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitatz, Thomas Kammer

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträ-
ge sind urheberrechtlich geschützt. Jegli-
che Reproduktion oder Nutzung bedarf
der vorherigen, schriftlichen Genehmi-
gung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und
CD-ROM veröffentlichten Programme
sind urheberrechtlich geschützt. Kopie-
ren oder gewerbliche Nutzung bedarf
der vorherigen, schriftlichen Genehmi-
gung des Verlags. Der Verlag übernimmt
keinerlei Haftung für evtl. auftretende
Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der
Programme sind die Autoren verant-
wortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die
durch die Benutzung der auf CD-ROM
oder Diskette enthaltenen Programme
entstehen, keine Haftung. Die Program-
me stellen keine Entwicklung des Verlags
dar, sondern sind Eigentum anderer
Hersteller. Die Benutzung und Installation
der Programme geschieht auf eigene
Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen
der Firmen I&I und DirectMedia bei.

Inserentenverzeichnis 7/96

Acclaim	2, 65
Agenta	143
Althoff	T+T-617
Ascon	127
B & E Games	T+T-617
Bachler	133
Bischoff & Partner	T+T-617
Bornica	9, 34, 35, 40, 41, 63, 178, 179, 180
Brinkmann	22
Bye or Change	T+T-613
Call & Play	71
CDV	61
CIC	57, 125
Compustore	T+T-609
Computer Verlag	17, 18, 19, 151, 157, 163, 169, 177
Comsoft	109
CPS Heidack	121
Cross	55
Data House	T+T-625
Deutsche Messe AG	141
DHD	T+T-625
Damark	33, 139, 145
DSF	165
Dynamic Soft	31
Eagle Games	155
Enix	131
Funsoft	15, 158, 159
Game It	115
Groß Electronic	T+T-615
Hewlett Packard	11, 13
Hinshop	T+T-613
Ikarion	66
Sky Media	CD-61
Jetstream Versand	157
Job Börse	CD-61
Jogetec	T+T-621
Joysoft	69
Konami	117, 119, 121, 123, 125, 127
Kriete Versand	CD-63
Langnese	161
Leisuresoft	129
Magic Line	CD-49
Martini	21
Media Entertainment	151
Media Point	50
Messe Berlin	CD-63
MHC Computer	117
Micro Fun	T+T-619
MLC Versand	147
Multimedia Soft	T+T-615
Mystic Computer	111
Obis	T+T-613
Okay Soft	T+T-625
PC Fun	T+T-623
Pearl Agency	167
Philip Morris	47, 53
Playcom	123
Rotstift	74
Softale	107
Software 2000	7
Software Company	149
Software Corner	119
Take Us!	153
Ther Kranz Versand	45
Topware	135
Tsunami	T+T-623
Versand 99	73
Vogel Verlag	173
Wial Versand	113
ZYZ	T+T-611

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V. (IWI), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen und die Routes 15 und 30 aufeinander treffen, da liegt Gettysburg. Früher die Armeen der Nord- und Südstaatler, heute Jahr für Jahr Millionen von Touristen - über mangelndes Interesse kann sich das süd-pennsylvanische Nest nicht beklagen.

Juli zum ersten, Juli zum zweiten, Juli zum dritten - ganze drei Tage hat die heiße Phase im Kampf um die Stadt Gettysburg vor 133 Jahren gedauert. Für die in 20 überschaubare Häppchen unterteilte Schlacht unter Winddaws werden Sie vermutlich etwas länger brauchen. Das berühmteste Blutbad des amerikanischen Bürgerkriegs ist Thema der zweiten Episode im „Battleground“-Zyklus von empire (als nächstes ist Waterloo fällig), wobei Sie die Verantwortung für die Armee der Rebellen bzw. Konföderation übernehmen. Via Drag & Drop werden die in Formationen auftretenden Regimenter über die Hexagon-Felder gelotst; Brücken, Schützengräben, Straßen, Flüsse uvm. bestimmen das Tempo, mit dem Artillerie,

Die große Schlacht um Gettysburg

Damn Yankees



Die ca. 250 beeindruckenden Videossequenzen und Soundeffekte wurden bei einer der Gedenkveranstaltungen in Gettysburg aufgenommen.

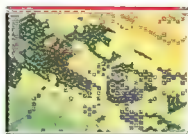
lerie, Kavallerie, Infanterie und Versorgungseinheiten vorankommen. Vier Phasen, darunter Angriff und Verteidigung, komplettieren eine Runde.

Noch 'ne Runde, Männer!

Alles eine Frage der Gewöhnung: Das Interface wirkt anfangs abschreckend kompliziert; hat man sich den Bildschirm aber erst einmal nach eigenen Vorstellungen gemütlich eingerichtet, verbleiben nur wenige Icons und Menüpunkte, auf die man ständig zurückgreift. Neulinge können dem Computer ohnehin einen Teil der „Arbeit“ übernehmen

lassen; wenn Sie die Voll- oder Halb-Automatik nutzen, übertragen Sie das Kommando weitgehend Ihren Anführern. Die aus der Folge „Ardennes“ bekannte Battleview-Engine zeigt die Front aus zwei Zoom-Stufen wahlweise im 2D- oder 3D-Modus; letzterer hebt sich von verwandten Titeln durch eine handgemalte Landschafts-Grafik ab. Das wissen aber vermutlich nur diejenigen zu würdigen, die Animationen in einem PC-Spiel kategorisch ablehnen. Panzer General-Routiniers finden den schlechten Brettspiel-Touch der Grafik halbwegs faszinierend.

Petra Maueröder ■



Die 2D-Ansicht kommt mit zweckdienlichen Symbolen aus.



Nur beim Heranzoomen ist die Art des Terrains auf Anhieb ersichtlich.

Statement

Nur weil man sich zu den Hardcore-Strategen zählt, gefällt einem nicht automatisch Die große Schlacht um Gettysburg. Wer zur taktischen Glückseligkeit ein relativ starrs, streng nach Runden und Phasen aufgesplittetes Korsett namens „Spiel“ braucht, ist hier gut aufgehoben. Ansonsten empfiehlt sich noch ein bißchen Geduld bis zum Erscheinen des ähnlichen The Civil War von Sierra.



Die Karten gibt es auf Wunsch auch in einer „Unplugged“-Version: Per Mausclick kann das Szenario ausgedruckt werden.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOUGWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	5 MB / General Midi
CD	228 MB / Audio

REQUIRED

386 DX-40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

Zwei Spieler via Modem

RANKING

Strategiespiel	
Grafik	65%
Handbuch	60%
Handling	70%
Spieltempo	64%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	empire
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

MHC

Hard u. Software
Versand

MHC Computer Discount

Tel.: 02762 979200 Fax : 02762 979202

T - Online : MHC#

CPU's und PS2-Simm's
zu Top Tagespreisen

Hardware zu Top-Preisen
Fordern Sie die korrespondierenden
Grosspreislislisten an

Duke Nukem 3D
DA 77,00

Die Siedler 2
DV 69,95

Marken CD-Rom Laufwerke E-IDE
4 fach Speed 88,00
6 fach Speed 139,00

Formula One
Grand Prix 2
DV 94,00
Erschienen in Ende Jahr

Cyberia 2
DV 69,95

Panzer General 2
DV 68,95

Marken Festplatten E-IDE
635 MB ab 209,00
1,28 GB ab 359,00

Soundblaster Video 16 bit ProP 149,00
Altkompressoren, Netzteil, DV Wert 66,00
Logitech Wingman Extreme 85,00

"Z"
DV 68,00

Silent Hunter
DV 65,95

Shell Shock
DV 74,95

The Dig
DV 69,00

Ultimate Doom Win 95
DA 49,95

Capitalism
DA 69,95

Bad Mojo
74,95

Ceasar 2
DV 69,95

Daggerfall
DV 79,95

Civilization 2
DV 74,95

Elisabeth I
DV 84,95

Versandkosten
Hardware Nachnahme 14,90 + 3 NN
Software Nachnahme 9,90 + 3 NN
Vorkasse Hardware 11,90 Software 8,90
Irrtum und Preisänderung vorbehalten
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir
eine Kostenpauschale von 10,00 DM

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.

Virtual Corporation

Weltweit vernetzt

Der Computer könnte es möglich machen: Arbeit, Freizeit und Konversation in digitaler Form, die eigenen vier Wände nur noch via Datenautobahnen verlassen. Mit Virtual Cooperation gibt Microforum erste Einblicke in eine mögliche Zukunft, die ansatzweise schon begonnen hat.

Irgendwann im 21. Jahrhundert, 7 Uhr morgens. Der Arbeitstag beginnt. Keine Dusche, kein Kaffee, keine Rush-hour, lediglich das serielle Schnittstellenkabel unter den Haaransatz geschoben, ein geschniegeltes Personen-Programm hochgefahren, und schon steht man mitten im Leben. Da ein solcher Alltag

womöglich nicht mehr in allzuweiter Ferne liegt, kann man mit Virtual Corporation bereits erste Gehversuche machen. Zur Handlung: Der rosende technologische Fortschritt geht auch an unserem heutigen Internet nicht vorbei. Immer leistungsfähigere Server schließen sich zu einer virtuellen Welt zusammen, in der man sich frei bewegen und kommunizieren kann - genannt: „Das Netz“. Der Spieler beginnt in diesem Cyberspace als kleiner Angestellter eines virtuellen Konzerns namens Pogodyne. Sein Ziel ist es, die interne Karriereleiter bis zum Firmenpräsidenten hinaufzuklettern. Um dies zu erreichen, muß das Vertrauen der Vorgesetzten durch Überstunden und Sonderaufträge erschleimen, müssen Kontakte geknüpft und Verabredungen eingefädelt werden. Wer durch den anfallenden Streß schließlich reif für die Insel geworden ist, dem steht natürlich auch der virtuelle Urlaub ins Haus (Total Recall läßt



Ein virtuelles Motorradrennen dient dem Spieler zur notwendigen Streßbewältigung. Natürlich läuft alles voll online und selbstverständlich über Internet.

grüßen), vorausgesetzt er sprengt nicht den finanziellen Rahmen. Liquidität ist in der Matrix extrem lebenswichtig. Wer seinen zweifellos kostspieligen Aufenthalt im Netz nicht mehr bezahlen kann, wird kompromißlos „runtergefahren“.

Hallo? - Test! - Test!

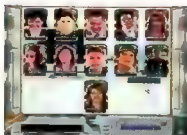
Nach Command: Aces of the Deep ist Virtual Corporation ein weiteres Produkt mit optionaler Sprachsteuerung. Das benötigte Mikrofon liefert Microforum gleich mit, so daß der Verständigung im Netz

nichts im Wege steht. Erteilt man seine Anweisungen nicht gerade mit einem Stück Schnitzel im Mund, so muckt die Spracherkennung sogar erstaunlich selten auf. Leider erweist sich der Dialog mit Maus und Tastatur als wesentlich effizienter, was das Spracheingabe-Feature lediglich zu einer interessanten Spielerei verkommen läßt. Dennoch wird in Bezug auf Interaktivität eine weitere Stufe erklommen. Vielleicht ein zukunftsweisender Schritt, der die Programmierer kommender Spiele beeinflusst.

Harald Wagner ■



Das Bewerbungsgespräch kann auch über respektable Spracheingabe per Mikrofon erfolgen.



Hilffreiche Kontakte mittels „Vidphone“ zu knüpfen, ist auf dem Weg nach oben ein absolutes Muß.

Statement

Man sollte sich von der angepriesenen Sprachsteuerung nicht zu sehr blenden lassen. Zwar birgt das Spiel auch sonst einige nette Ideen in sich, doch durch die viel zu schnell schwindenden Geld- und Energieresourcen findet der virtuelle Trip meist ein rasches Ende. Da keine permanente Speicheroption vorhanden ist, wird Virtual Corporation gerade wegen seiner Spracherkennung zu einer zirkelraubenden Fleißarbeit.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Mid
CD 150 MB	Audio

REQUIRED

486DX2-66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED

Pentium	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option	
--------------------------	--

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	65%
Handlung	50%
Spieltempo	53%

Spiel

Handbuch	englisch
Hersteller	Microforum

Preis

ca. DM 100,-	
--------------	--

CD-Advantage

gut	
-----	--

Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.

Das Münchner „Dream-Team“ träumt weiter von Meister-Ehren und der Champions League, in Dortmund freut man sich jetzt schon auf die Revanche gegen Ajax & Co. Hat die Simulation von Philips Media ein ähnlich hohes Niveau wie die Partien der europäischen Fußball-Elite?

Glückwunsch an die Bayern für den „Cup der Verlierer“ (landläufig UEFA-Cup genannt). Die Eintrittskarte für die millionenschwere, prestige-dienliche Champions League sind jedoch nicht die Ränge 2 bis 5, sondern die nationale Meisterschale. Folgerichtig besteht die Database des Lizenz-Knallers von Philips Media aus den Mannen von BVB-Stalperstein Ajax Amsterdam, Juventus Turin, Grasshoppers Zürich usw. Wenn Sie Ihren Lieblings-Veren gewählt haben, wird auf dem „Tacti-Grid 2“ die Spielstrategie beschlossen: Via Drag & Drop wechseln Spieler Feld-Positionen und Aufgabengebiet - Matthias Sammer darf theoretisch auch zwischen den Pfosten stehen.

UEFA Champions League 95/96

Gipfeltreffen



Ottmar - find' ich gut: Als Trainer obliegt Ihnen das Aufstellen der Mannschaft und die Bestimmung von Elfmeter-Schützen.

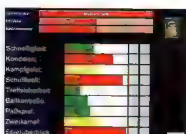
Die Version 1.0 von „Tacti-Grid“ kennen Sie vielleicht von Manchester United, auf dessen Engine UEFA Champions League 95/96 basiert.

Kick & Rush

Das Spiel selbst stellt einen extravaganteren Mix aus der visuellen Unaufdringlichkeit eines Sensible Soccer und der isometrischen Perspektive von FIFA Soccer dar - FIFA Soccer Jahrgang '94 wohlgerneht. Der unveränderliche Kamera-Blickwinkel offenbart spärlich animierte Kicker, die mit zwei (in Zahlen: 2) Tasten gesteuert werden: Wechsel des

aktivierten Spielers und Schießen/Passen. Weitere Features: Audio-Tracks im Klassik-Stil, angenehm bedienbarer Spieler-/Vereins-Editor, ausreichender Statistik-Service sowie ein Optionsmenü mit einstellbarer Spieldauer, Platzverhältnissen, Abseits-Regelung uvm. Huch, wie praktisch: Zwar verwendet das Programm noch die Daten der Saison 95/96, doch für die im September erscheinende Version '96/97“ kann zumindest der Vereinskader von Borussia Dortmund beibehalten werden.

Petra Maueröder ■



Zusätzliche Spieler entstehen kinderleicht im mitgelieferten Editor.



Alle 16 Teilnehmer der Champions League sind mit von der Partie.

Statement

Britische Programmier-Teams können manchmal recht grausam zu ihren Kunden sein: Vor kurzem der Action-Part des sogenannten Willi Lemke Fußballmanagers von ANCO, jetzt der wenig ersprießliche Konten aus dem Hause Krikkis. Anspruchsloses Gameplay und graphisch auf Kreisklassen-Niveau - nur vom Terminus „Champions League“ Geblendet greifen versehentlich zu.



Unheimliche Begegnung der überflüssigen Art: Die Balltreter traben unmotiviert über einen VGA-Acker, genannt „Spielfeld“.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	5 MB/General MIDI
CD	33 MB/Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Adventure	
Grafik	55%
Handlung	65%
Handlung	65%
Spieldauer	44%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	mangelhaft

Die Sommerpause wird für den echten Fußballfan schnell zur Qual. Pünktlich zum Ausklang der Saison wirft Prism Leisure Anfang Juni die deutsche Version einer Managersimulation auf den Markt, die sich durch ihre üble Machart wohl schleunigst ins Abseits begeben wird.

Der Fall Rehaghal hat wie der einmal bewiesen, daß „Fußballtrainer“ ein sehr undankbarer und kurzlebiger Job sein kann. Viele haben hier schon graue Haare bekommen. Wer dennoch Ambitionen in dieser Branche hegt, der sollte sich zuerst an Club & Country versuchen, denn hat man diese Hürde gemeistert, kann es schlimmer nicht mehr kommen. Zu Beginn der Odyssee findet man sich als abgetakelter Trainer einer drittklassigen Mannschaft wieder. Von hier startet man seine glanzvolle Karriere, mit dem Ziel, Bundestrainer zu werden. Doch der Weg dorthin ist steinig. Begleitet von unzähligen Rechtschreibfehlern quält man sich von einem Textfeld zum anderen. Hat man in mühsamer Arbeit seine Wunsch-Elf erstellt, Strategien ausgetüftelt und letzte taktische Anweisungen

Club & Country

Grobes Foul



Reichlich Action, tolle SVGA-Grafik und echte Spielernamen sind das Geheimrezept eines guten Fußball-Managers. Club & Country hat nichts davon.

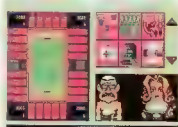
gen erteilt, geht es aufs Spielfeld. Selbiges präsentiert sich in laienhafter Blockgrafik, die Spieler sind als farbige Nummern gekennzeichnet und selbstverständlich bewegungslos.

Volle Schubkraft

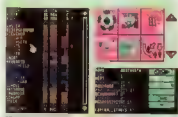
Das Geschehen wird in einem gesonderten Textfeld kommentiert, unterteilt von sporadisch eingebundenen Comic-Bildern. Die links und rechts angeordneten Infobars geben Aufschluß über Konstitution und Ausdauer der Spieler, scheinen aufgrund ihrer Winzigkeit jedoch bedeutungslos. Sollte der erwünschte Erfolg auf sich warten lassen,

so hilft nur eine kluge Erweiterung des Kaders. Auf dem Transfermarkt findet man ein üppiges, jedoch gadenlos überaltes Repertoire realer Ligastars, versehen mit individuellen Werten ihrer Technik, Paßgenauigkeit oder „Schubkraft“. Die anschließenden Verhandlungen erfordern viel Fingerspitzengefühl, denn der Etat des Vereins ist nicht unbegrenzt. Wer als Trainer ganz hoch kommen will, dem bleiben Spielerverkäufe, Erhöhungen der Ticketpreise oder der Gang zum Kreditinstitut leider nicht erspart. Schau'n mer mal!

Harald Wagner



Über grellbunte Icons wird die taktische Marschroute festgelegt.



Grafik, die einem den Atem raubt - mit Farben wurde nicht gezögelt.

Statement

Club & Country im Vergleich zu Hatrick und Konsorten verhält sich wie die Gegenüberstellung des Provinzclubs eines 200-Seelen-Nestes zum AC Milan. Seltan wurde eine Simulation derart unprofessionell und oberflächlich umgesetzt; die schauerhafte Grafik und das simple Gameplay sind völlig indiskutabel. Für ein derart grobes Foul ist die rote Karte fällig.



Angriff durch den Schiril Wichtige Spielszenen werden graphisch dargestellt. So manchem Fußballfan schlägt es bei diesen Bildern die Sprache.

SPECS & TECHS	
VGA	Testator
SVGA	Maus
WIN 95	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	2 MB / General Midi
CD	2 MB / Audio
REQUIRED	
386DX33	4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
386	8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
1 bis 4 Spieler an einem PC	

RANKING	
Sportspiel/Strategie	
Grafik	20%
Sound	25%
Handling	40%
Spielspaß	18%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BOMBS Ltd.
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	ungenügend

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

CD-Rom Spiele

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Jetzt bestellen per Internet

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

CD-Rom Spiele

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

CD-Rom Spiele

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

CD-Rom Spiele

Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99
Armed's Year	DV 69.00
Mad Mojo (Win/1WS)	DV 69.99
Blaster Tower	DA 74.99

NACH ORDNEN IN ÖSTERREICH BESTELLEN LÖST SICH

Wichtige Informationen für die Bestellung:
 - Mindestbestellmenge: 10 Stück
 - Versandkosten: 10,- €
 - Zahlungsarten: Kreditkarte, Banküberweisung, Rechnung
 - Lieferzeit: 2-3 Wochen
 - Rückgabe: 14 Tage

Versand: Leihfrist: 30, 80, 8088 München

Versand: Leihfrist: 30, 80, 8088 München
 Tel. 089/546 0 300
 Fax 089/546 0 300
 Samstag 9.00-18.00 Uhr



Sie hatte es, wenn Rüdiger
wieder mit ihr „Rennen“ spielte.

Deadline

Geiseldrama

Psygnosis liefert DAS Programm für alle Bewunderer jener Sondereinsatzkommandos, die in aller Welt zur Bekämpfung des Terrorismus eingesetzt werden. In Deadline übernehmen Sie selbst die Leitung einer solchen flinken Truppe und kennen nur ein Ziel: die Rettung von Menschenleben!

Der Titel „Deadline“ weist schon darauf hin: Wenn Ihnen „B“, Ihr Boss, die neuen Handlungsparameter übermittelt hat, gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit Terroristen ist nicht zu spaßen, und wenn sie auch noch Geiseln genommen haben, ist höchste Alarmbereitschaft angesagt. Schnell

stellen Sie eine Truppe aus Ihren besten Männern zusammen, und anhand einer Karte tüfteln Sie die sichersten Routen aus, legen fest, wo Gefangene gemacht werden sollen, wo Ihre Männer Deckung finden usw. Dann schicken Sie das Team los, immer unter der Prämisse, auf beiden Seiten möglichst wenig Menschenleben zu gefährden. „B“ sieht es nicht gerne, wenn unter ihrer Führung ohne Sinn und Verstand drauflosgeballert wird...

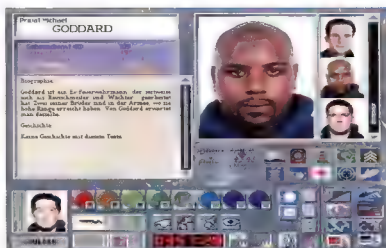
Statement

Nachdem ich die Widrigkeiten der Steuerung endlich im Griff hatte, fand ich durchaus Gefallen an der möglichst gewaltfreien Terroristenjagd, die dem Spieler eine ungeheure Fülle an taktischen Winkeln einräumt. Unentschuldigbar ist jedoch der schlecht strukturierte Kartenbildschirm, der das exakte Planen eines Einsatzes zu einem nervenzehrenden Geduldsspiel macht.



Blutbad unerwünscht

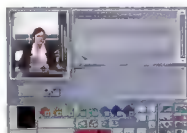
Der Spielidee hinter Deadline: Sie planen Ihren Einsatz sozusagen „auf dem Reißbrett“ und betrachten anschließend aus der isometrischen Sicht die Arbeit Ihrer Männer. Dabei steht es Ihnen frei, auch in der laufenden Kampagne noch taktische Korrekturen vorzunehmen.



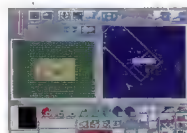
Bei der Zusammenstellung Ihres Teams können Sie auf detaillierte Informationen über die speziellen Fähigkeiten Ihrer Leute zurückgreifen.

Ein wenig hopert es an der Umsetzung. Das geht schon los mit der groben VGA-Grafik und wird noch gravierender, wenn man seine Erfahrungen mit den Unzulänglichkeiten der Steuerung macht. Um die Einzelheiten des Einsatzes festzulegen, klickt man sich durch einen Wust von unübersichtlichen Menüs, und die Karte zum Planen ist viel zu klein geraten. Wer in einer bereits laufenden Mission noch neue Anweisungen geben will, muß schnell sein, denn das Geschehen wird in einer atemberaubenden Geschwindigkeit abgespielt.

Herbert Aichinger ■



Wenn „B“ die Missionsparameter ausgegeben hat, ist Eile geboten.



Die Karte zur taktischen Planung ist viel zu klein geraten.



Nach Abschluß aller Vorbereitungen können Sie den Einsatz Ihrer Männer aus der isometrischen Sicht betrachten.

SPECS & TECS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 1 MB / General MIDI	
CD 112 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Modus	

RANKING	
Strategie	
Grafik	68%
	65%
Handling	59%
Spieldauer	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



CIC ist ein Gemeinschaftsunternehmen der beiden Hollywood-Studios MCA Universal und Paramount. Wir vermarkten Spielfilmproduktionen dieser beiden Studios auf Video in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

In unserem neuen Geschäftsbereich CIC Interactive vermarkten wir Computer- und Videospiele in den Bereichen Entertainment, Edutainment, Infotainment und Videospiele von Viacom New Media und Simon&Schuster.

Wir expandieren weiter und suchen für CIC Interactive Mitarbeiter/innen in folgenden Bereichen:

Marketing & Sales Supervisor - Interactive -

Die Aufgabe

- Großkundenbetreuung im Bereich Interactive
- Koordination von Marketing und Vertriebsaufgaben auf nationaler und internationaler Ebene

Die Qualifikation

- 2-3 Jahre Marketing- und Vertriebserfahrung im interaktiven Bereich
- sehr gute englische Sprachkenntnisse

Mitarbeiter/in Presse - Interactive -

Die Aufgabe

- Aufbau und Pflege der Pressekontakte
- Vorstellung unserer Produkte bei den relevanten Redaktionen
- Pressetexte verfassen/redigieren

Die Qualifikation

- absolut „spielebegeistert“
- jung
- sehr gute englische Sprachkenntnisse
- kommunikationsstark

Wenn es Sie reizt, in einer jungen „Company“ zu arbeiten, mit uns gemeinsam zu wachsen, wenn Sie der Videospiel- und Computer-spielemarkt herausfordert, dann sollten wir uns schnellstmöglich kennenlernen.

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung.

CIC Video GmbH

zu Hd. Fr. Anke Bauer, Stützelackerweg 12-14, 60489 Frankfurt

MACHT EINSAM.

Seitdem Ulf diese Knoblauchkur machte, waren die meisten Verbindungen abgebrochen.



Euro '96

Jährlich ran

Die ausgezeichnete Fußballsimulation FIFA Soccer 96 von EA Sports vermieste letztes Jahr so manchem Spiele-Hersteller das Geschäft. Auch ran Soccer von Gremlin Interactive, durch Fernsehwerbung kräftig unterstützt, fand nur vergleichsweise wenige Liebhaber.

Was liegt da näher, als im Jahr der Europameisterschaft einen Nachfolger zu präsentieren - schließlich konnte die Grafik-Engine und das verwendete Motion-Capturing bereits jede Menge Lob einheimen. Folgerichtig hat sich grafisch nicht viel geändert: die fast per-

fekt animierten Spieler warten mit zahlreichen flüssigen Bewegungsabläufen auf, diverse Kamera-Perspektiven sorgen für echte Fußballatmosphäre. Der Spieler kann sich für eine von 16 Mannschaften entscheiden, jeder Spieler des Originalkaders weist seine individuellen Fähigkeiten auf, und sogar die Original-Namen werden verwendet! Peinlichkeiten wie „Matthäuser“ und „Klinkmanns“ treten nicht mehr auf. Bei Bedarf läßt sich der Spielernamen auch ändern, die Sprachausgabe, die das Spielgeschehen kommentiert, kann natürlich nicht nachträglich manipuliert werden.

Update zum vollen Preis

An dem eher actionorientierten ran Soccer gab es nur wenige Kritikpunkte; dazu gehörten haarsträubende Torwart-Lei-



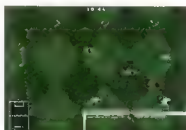
Der Moderator sorgt durch unpassende Kommentare nur noch selten für unfreiwillige Komik. Im Gegenteil: er trägt einen großen Teil zur Atmosphäre bei.

stungen und das automatische Umschalten des vom Spieler gesteuerten Fußballers. Der Torwart legt nun nicht mehr feindlichen Gegnern im Torraum den Ball vor die Füße, und die Umschalt-Automatik läßt sich nun abschalten - ein Druck auf die Paß-Taste wechselt den aktiven Fußballer. Immer noch wurde auf komplizierte Tastenkombinationen verzichtet, um das Spiel einfach und übersichtlich zu halten - hier liegt auch der Vorteil gegenüber anderen Fußballsimulationen: man beherrscht sofort das gesamte Repertoire an Schüssen.

Harald Wagner ■



Auf Wunsch läßt sich der zu steuernde Spieler auch selbst bestimmen.



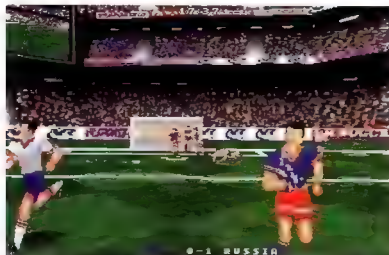
Mit dem neuen Torwart wurde der größte Frustrationsfaktor beseitigt.

Statement

Gremlin hat die Chance genutzt, die bestehende Fußballsimulation vernünftig aufzuwerten.



Die manuelle Umschaltung des aktuellen Spielers ist ein riesiger Fortschritt, und auch der Torwart treibt den Spieler nicht mehr zum Wahnsinn. Auch Freistöße und Elfmeter sind genauer zu spielen. Damit rückt Euro 96 in die Nähe des Spitzenreiters FIFA Soccer 96.



Dank des Motion Capturing-Verfahrens bewegen sich die Fußballspieler täuschend echt. Sogar Fallrückzieher wurden mit echten Spielern digitalisiert.

SPECS &

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSEWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 493 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

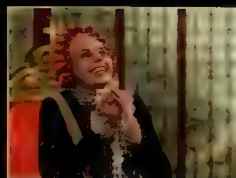
MULTIPLAYER
16 Spieler im Netzwerk, 2 an
einem PC, 4 per (Null-)Modem

RANKING

Spartispiel	
Grafik	90%
	80%
Handling	83%
Spieldesign	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin/Funsoft
Preis	ca. DM 100,-
LD-Advantage	gut

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermöglicher Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH



Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.

Spielbare CD-ROM-Demo

anfordern gegen DM 5,- Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

ASCON

Ascon Online: Ascon GmbH @ AOL.com



Elisabeth I.

Vertrieb: Flashware GmbH, Dalmatienstraße 8, 41594 Kamen, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Deutschland (Frankfurt)
Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG,
Bahnhof Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 091/785 29 60, Fax. 091/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels-
GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/5 47 94



BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option
(bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat
(vollgepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von
Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action



PC CD-ROM



Speed Rage © 1994, 1995, 1996 Konami. Alle Rechte vorbehalten. CD-ROM: 100% original. Konami ist ein Markenname. Alle anderen Namen sind Warenzeichen. Konami ist ein Markenname. Konami ist ein Markenname. Konami ist ein Markenname.

Echtzeit-Strategiespiele haben nach dem großen Erfolg von Command & Conquer kürzlich einen regelrechten Boom erlebt. Publikumsliebblinge wie C&C, WarCraft 2, Die Siedler 2 und das hoffentlich bald fertiggestellte „Z“ basieren dabei alle auf einem sehr ähnlichen Spielprinzip. Wie gut, daß sich der eine oder andere Hersteller traut, auch größere Veränderungen daran vorzunehmen, um innerhalb des Genres keine C&C-Monokultur aufkommen zu lassen. Return Fire ist so ein Fall: im Prinzip handelt es sich da-

bei um eine stark vereinfachte Variante von Command & Conquer, die genauso gut als Actionspiel durchgehen könnte. Die Spielidee ist an das alte Pfadfinderspiel „Fahnenraub“ angelehnt, bei dem zwei verfeindete Gruppen versuchen, sich gegenseitig die Flaggen aus dem Lager zu stehlen. Natürlich steuert man bei Return Fire keine jugendlichen Pioniere, sondern Panzer, Hubschrauber, Raketenwerfer und Jeeps durch die Gegend. Auf über hundert vorgefertigten Karten versuchen ein oder zwei Spieler, das gegnerische Terri-

torium zu überfallen, die Flagge des Gegenspielers zu schnappen und diese möglichst schnell in den eigenen Bunker zu transportieren. Das Besondere daran - und gleichzeitig auch der Hauptunterschied zu anderen Echtzeit-Strategiespielen - ist, daß die Basen beider Spieler bereits voll ausgebaut sind, wenn das Spiel beginnt. Abwehrtürme, Schutzmauern und alle anderen Gebäude stehen bereits und können weder ausgebaut noch verkauft werden. Im Grunde wurde die wirtschaftliche Komponente komplett weggelassen: der

Spieler muß sich lediglich um die Steuerung seiner Fahrzeuge kümmern, gegnerische Gebäude bombardieren und den Feind daran hindern, mit seiner Fahne durchzubrennen.

Es gehören immer zwei dazu

Return Fire ist in neun Levels und zwei unterschiedliche Spielmodi (Training und Tournament) aufgeteilt. Hinter diesen beiden Modi verbirgt sich nichts anderes als die Ein- bzw. Zwei-Spieler-Variante - mit einer kleinen Besonderheit allerdings: während im Zwei-Spieler-Modus beide Gegner versuchen, einander die Flagge zu rauben, ist im Ein-Spieler-Modus der Computergegner nur passiv tätig, d. h. er versucht zwar, den Spieler am Entführen der Computer-Flagge zu hindern, hält sich aber selbst aus dem Lager des Spielers fern. Was einem Alleinspieler durch diese Passivität entgeht, merkt man erst, wenn das Programm im Tournament-Modus gestartet wird. Hier wird die Aufmerksamkeit der Spieler in zweierlei Hinsicht gefordert. Zum einen muß man ständig ein Auge auf der eigenen Fahne haben, zum anderen muß man versuchen, die des anderen möglichst schnell ausfindig zu machen und unbemerkt zur eigenen Basis zu schaffen. Da das Ganze mittels Splitscreen-Technik funktioniert, sind dabei äußerste Konzentration und kurze Reaktionszeiten gefordert. Jedem Spieler stehen zur Erfüllung seiner Aufgabe vier verschiedene Fahrzeugtypen zur Verfügung: Der schnelle Helikopter eignet sich am besten zum Erkunden des feindlichen Gebietes; als einziges Vehikel kann er außerdem auch Wassergebiete und andere Hindernisse überqueren. Der Panzer hält zahlreiche Treffer aus, darf

Return Fire

Ein Fall für Zwei

Die Firma Warner Interactive hat mit dem Strategiespiel Z derzeit ein wirklich heißes Eisen im Feuer, das eigentlich schon lange in den Regalen stehen müßte, dessen endgültiger Release-Termin sich aber Monat für Monat verschiebt. In dem ganzen Trubel um den C&C-Herausforderer gehen andere interessante Neuerscheinungen, wie Return Fire, bedauerlicherweise fast unter. Wie unser Test zeigt, braucht sich aber gerade dieses Action-Strategiespiel hinter Z keineswegs zu verstecken.



einige feindliche Strukturen einfach „überrollen“ und kann dank seines beweglichen Geschützturms - auch zur Seite und nach hinten feuern. Das gepanzerte Raketenfahrzeug ASV ist etwas langsamer, dafür allerdings besser bewaffnet als der Panzer - und der Jeep hält fast keine direkten Treffer aus, ist aber das schnellste Fahrzeug im Spiel. Außerdem zeichnet sich der Jeep durch eine wichtige Besonderheit aus: nur mit ihm kann die gegnerische Fahne gestohlen und nach Hause transportiert werden.

Verwirrende Kamerafahrten

Gestartet wird jedes Spiel im unterirdischen Bunker der ei-

genen Basis. Hier wählt der Spieler einen der vier Fahrzeugtypen aus, und nur hier hat er Zugriff auf eine Übersichtskarte des gesamten Spielfeldes. Hat man sich für ein Fahrzeug entschieden, so wird dieses an die Oberfläche befördert, wo man seine Lenkung und die Kontrolle seiner Waffensysteme übernimmt. Da von jeder Vehikel-Art nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht, ist vorausschauendes Haushalten angesagt. Wer beispielsweise von Anfang an seine Jeeps in Feindesland schickt, ohne vorher alle feindlichen Raketenburgen mittels Panzer oder ASVs ausgeschaltet zu haben, steht, wenn es später um den Abtransport der Fahne geht,



Wirklich interessant wird Return Fire erst durch den 2-Spieler-Modus (oben) - auch wenn man als Alleinspieler deutlich mehr erkennen kann.



Der **Spaceball Avenger** - schneller, präziser, echter! Der erste und einzigartige 3-D Interaction Game Controller für alle bekannten und beliebten 3-D DOS und Windows® 95 Spiele wird Sie Ihren „alten Joystick“ vergessen lassen.

Echte, digitale Kontrolle mit 8-Bit für jede der sechs Achsen des Powersensor™. Sechs programmierbare Schnell-Feuernöpfe für alle wichtigen Funktionen.

Der Powersensor™ setzt alle Steuerungen direkt um und ermöglicht naturgetreue Bewegungen im virtuellen, dreidimensionalen Raum.

Exklusivvertrieb durch

LEISURESOFT

spacotec inc

WEITERE INFORMATIONEN: <http://aaworld.com/guerrilla.com/homepages/leisuresoft>
KOSTENFREIE UNTERSTÜTZUNG FÜR ZUKÜNFTIG ERSCHEINENDE SPIELE
ÜBER DIE SPACOTEC WEB ODER FTP SITE WWW: <http://www.spacotec.com>

eventuell vor unlöslichen Schwierigkeiten. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Art, wie der Spieler auf das Kampfgeschehen herunter sieht. Die dynamische „Kamera“ zeigt das Spielgeschehen aus ständig wechselnden Perspektiven. Je nachdem, wohin der Spieler sein Fahrzeug lenkt, ist der Bildausschnitt mal größer und mal kleiner, die Ansicht entweder isometrisch schräg oder kerzengerade von oben. Dadurch ergeben sich oft genug Probleme beim Anvisieren gegnerischer Verteidigungsstellungen. Hin und wieder ist man sogar gezwungen, ins Leere zu zielen, beispielsweise dann, wenn das Programm den Bildausschnitt aus unverständlichen Gründen mal wieder zu klein bemisst, man sich einem feindlichen Raketenurm aber nicht weiter nähern will.

Technisches Meisterstück für moderne Hardware

Return Fire wurde speziell für die Spieleschnittstelle von Windows 95, „Direct-X“, programmiert. Sofern man über einen Win95-tauglichen PC verfügt (mind. 486/100, 8 MB RAM), läuft die 3D-Grafik sowohl im Trainings- als auch im Zwei-Spieler-Modus ruck-

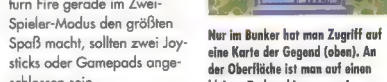
frei über den Bildschirm. Um alle Details erkennen zu können, empfiehlt sich vor allem im letztgenannten die HiRes-Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Da das Programm seinen Schwerpunkt eindeutig im Actionbereich hat, haben sich die Programmierer mit besonderer Detailverliebtheit den Explosionsgrafiken und -geräuschen zugewandt. Absolut jede feindliche Struktur und sogar Bäume, Sträucher



Eine typische Situation im Zwei-Spieler-Modus: Mit dem Panzer beschließt Braun den Flaggenturm, während ihn ein grüner Heli von hinten überrascht.

und Brücken lassen sich unter großem Getöse pulverisieren. Begleitet wird das Gefecht von bekannten Musikstücken aus der Klassik („Ritt der Walküren“, „Der Himmelflug“ etc.) und eindrucksvollen Dol-

Die grüne Flagge wurde entdeckt - jetzt gilt es, zur Basis zurückzukehren, den Jeep vollzutanken und die Trophäe möglichst schnell zu entführen.



Nur im Bunker hat man Zugriff auf eine Karte der Gegend (oben). An der Oberfläche ist man auf einen kleinen Radarschirm angewiesen. Unten im Bild ist ein Panzer mitten im Feindeslager beim Auftanken.

Thomas Borovskis ■

Statement

Kein Jahrhundertwerk, aber möglicherweise die derzeit vergnüglichste Art, zu zweit am selben PC zu spielen. Return Fire verlangt dem Spieler bei weitem nicht soviel Taktik und Planung ab wie andere Echtzeit-Strategiespiele, macht aber gerade den actionbegeisterten Spielern vielleicht deshalb so viel Spaß. Die zahlreichen vorgefertigten Karten und der abwechslungsreiche Spielverlauf garantieren, daß im Zwei-Spieler-Modus eigentlich nie Langeweile aufkommt. Ganz anders präsentiert sich das Programm dem Einzelspieler: da der Computer den Gegner nicht wirklich ersetzt, kann man den Single-Player-Mode allhöchstens als eine Art Training gelten lassen. Die vielen opulenten Grafik- und Soundeffekte heizen die Spielatmosphäre hervorragend an, trotzdem gibt es an manchen Stellen schwer verzeihliche Schwächen. Es wäre sicher nicht schwer gewesen, dem Spieler mehrere alternative Spielfeldansichten zu bieten - der Übersichtlichkeit hätte das gutgetan.



SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DirectX 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Mod
CD	300 MB Audio

REQUIRED
486/100, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM, Joystick

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Strategie	
Grafik	85%
	89%
Handling	68%
Spielplatz	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 94,95
CD-Vorteil	gut

ENIX INTERNET ENTERTAINMENT

WETTBEWERB

GRAND PRIX US \$200,000

ENIX sucht wirklich originelle PC-Games-Software und hochqualifizierte Schöpfer für die nächste Generation von Entertainment. Es gibt weder Beschränkungen der Teilnehmerzahl noch eine Unterscheidung zwischen Programmen von Einzelpersonen und solchen von Gruppen. Der gesamte Preis beträgt \$400,000!!

Preis

Sehr gute Programme	1 Person	US\$200,000
Ausgezeichnete Programme	2 Personen	US\$ 50,000
Gute Programme	10 Personen	US\$ 10,000

Bewerbung

▼ Wer einen Internet-Zugang hat ▼

Enix Homepage

<http://www.marinet.or.jp/com/enix>

Wenn Sie Zugang zum Internet haben, geben Sie bitte die obengenannte Adresse ein, um Näheres über die Bewerbung zu erfahren und Ihr Programm zu überspielen. Auf der Homepage erhalten Sie weitere Informationen über den Wettbewerb.

▼ Wer keinen Internet-Zugang hat ▼

Über Enix (Adresse siehe unten) erhalten Sie die Wettbewerbsinformationen per Post. Bitte geben Sie an, ob Sie die Informationen in Englisch oder Japanisch wünschen.

Internet Entertainment Contest Jikkou-iinkai
Bosyuuyoukougakari (Geschäftsführender
Ausschuß) Kabusikigaisya (AG) Enix
Nisi-sinjuku kimuraya Bldg. 3F, Nisi-sinjuku
7-5-25, sinjuku-ku, Tokyo 160

Einsendeschluß des Wettbewerbs 31. Oktober 1996

Der Produzent - Die Welt des Films

Sternchen

Was fängt mit Der, Die, Das an und hat einen Menüpunkt „Bank“? Das wird doch keine Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen sein? Oh doch! Silver Style Entertainment aus Berlin und Games 4 Europe machen Sie zum angehenden Filmproduzenten in Hollywood auf den Spuren von George Lucas und Steven Spielberg.

Grundgütiger! Über 6.000 imaginäre „Filmkonzepte“ enthält die Datenbank von Der Produzent. Wenn Sie sich die vielversprechendsten Titel herauspicken und daraus unter besonderer Berücksichtigung von Genre, Drehort, Filmstudio, Musiker, Tonstudio, Regisseur und Schauspielern einen Kassenschlager produzieren, kom-



Probleme werden direkt vor Ort am „Set“ (hier: Western-Film) gelöst.



Die Iconleiste im Büro verzweigt u. a. in die Marketing-Abteilung.

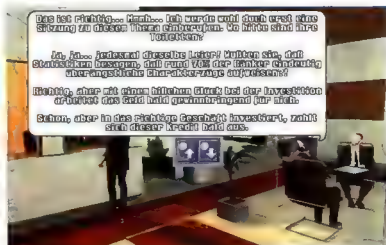
men Sie dem Spielziel in finanzieller Hinsicht (eine Milliarde Dollar cash) ein Stückchen näher. Video-/TV-Zweitvermarktung und Preisverleihungen helfen dabei, übervorsichtige Altersfreigaben der FSK sind dagegen eher hinderlich. Ja, es gibt gerenderte Hintergrundbilder. Nein, die hauen einen nicht vom Hocker. Von Hollywood-Glamour ist nämlich herzlich wenig zu spüren; vielleicht liegt's am konservativen Styling der Benutzeroberfläche, die farblich zwischen dezentem Graugrau und fahlem Steingrau angesiedelt ist. Ebenso originell die sonstige Ausstattung des Spiels: Statistik, Finanzen, Werbung, Sprachausgabe und ein passabler Audio-Soundtrack.

Modern Talking

Das „BlaBla-Icon“ (heißt wirklich so) weckt erst gar keine falschen Hoffnungen. Es dient dazu, um Akteure und Regisseure telefonisch zu kontaktieren. Sinn und Zweck der Übung:



Man tausche die Bildschirm-Texte aus und könnte aus diesem Programm problemlos „Der Schallplatten-Produzent“ machen. Will sagen: Hier herrscht ein unangenehmes Vakuum an Film-Atmosphäre - und das liegt nicht nur an den nichtssagenden, weil frei erfundenen Titeln, Regisseuren, Schauspielern und Drehbüchern. Thematisch Interessierte sollten nichts überstürzen und erst mal in aller Ruhe die Premiere von Mad TV 2 abwarten.



Wer einen Kredit von der Bank braucht oder zu einer Talkshow eingeladen ist, sollte die Multiple Choice-Fragen bzw. Antworten sorgfältig aussuchen.

Wenn Sie einen Mimen gekonnt vollschwafeln, läßt er sich vielleicht für ein paar tausend Dollar weniger anheuern. Andernfalls schmollt er/sie ein paar Runden, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Die mäßig genialen Multiple Choice-Dialoge mit nicht immer ganz jugendfreier Botschaft machen einen beträchtlichen Teil des temperamentlosen Spielverlaufs aus. Und auch wenn man den einen oder anderen Al Bundy-Kalauer noch nicht kennen sollte - nach wenigen Durchgängen ist klar, wie man wann zu reagieren hat und klickt die „richtigen“

Sprüche routinemäßig ab. Letzten Endes bietet Der Produzent zu wenig spielerische Substanz. Die immer gleichen Vorgänge werden lediglich durch rund 200 Zwischenereignisse unterbrochen. Man redet sich beim Smalltalk den Mund fasselig und hat es ausschließlich mit „Nonames“ zu tun - der Spieler kommt sich vor wie ein Animateur in einer Hotelanlage auf Mallorca, der beim wöchentlichen Unterhaltungsprogramm einige „Freiwillige“ aus einer Hundertschaft muffiger Urlauber zu einem Bühnen-Sketch anstiften muß.

Petra Maueröder ■

Statement

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS-WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 20 MB / General Midi	
CD 83 MB / Audio	
REQUIRED	
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486 DX-266, 48 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Bis zu fünf Spieler an einem PC	

RANKING	
Wirtschaftssimulation	
Grafik	50%
Sound	70%
Handling	75%
Spielespaß	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Games 4 Europe
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

CD-ROM

5th Musketeer DV	69,95	Kingdom o Magic DV	74,95
Abuse DV	68,95	Lemmings Paintball DA	32,95
Acies of the Deep DV	84,95	Lighthouse DV	V.m.o.
Acies of the Deep Missions D-Set DV	42,95	Manic Karts DA	32,95
AD&D Collector's Edition DV	77,95	Mission of Honor 2 DV	V.m.o.
Advanced Tactical Fighters DV	79,95	Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set DV	92,95
AH-64D Longbow DV	87,95	Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set DV	42,95
Aion DV	79,95	Megapak 5 DA	84,95
Alone in the Dark Trilogy 1-3 DV	69,95	Monopoly DV	59,95
Amul of Dawn DV	77,95	Myst Limited Edition DV	69,95
Ascendancy DV	54,95	NBA Live '96 DV	79,95
Bad Mojo DV	79,95	Need for Speed DV	79,95
Baldies DV	69,95	NHL Hockey '96 DV	79,95
Battle Isle 3 DV	69,95	Normandy Inc. DV	79,95
Bling DV	62,95	Olympic Games DV	69,95
Belfuss DV	54,95	Olympic Soccer DV	69,95
Bundesliga Manager Hattrick DV	64,95	Panzer General 2 DA	69,95
Caesar 2 DV	82,95	Petko DV	69,95
Capitalism DV	76,95	PGA Tour Golf '96 DA	79,95
Chewy - Esc. von FS DV	59,95	PGA Tour Golf '96 K.J.S.-CD DA	36,95
Chronicles of the Sword DV	76,95	Phantasmagoria DV	89,95
Civilization 2 DV	79,95	Pinball 3D-VR DV	44,95
Civilized DV	92,95	Pinball Fantasies DA	59,95
Comanche & Mission DV	39,95	Pole Position DV	92,95
Command Aces of the Deep DV	79,95	Police Quest SWAT DV	82,95
Command & Conquer DV	89,95	Pro Pinball - The Web DA	56,95
Command & Conquer Mission DV	27,95	Rayman DV	59,95
Command & Conquer VGA * DV	89,95	Rebel Assault 2 DV	84,95
Conquest of the New World DV	79,95	Riddle of Master Lu DV	76,95
Crusader - No Remorse DV	79,95	Rise & Rule of Ancient Empires DV	82,95
Cyberia 2 DV	76,95	Shanghai - Große Momente DV	82,95
Cybermage DV	79,95	Shannara DV	76,95
Diagonet 1 DV	84,95	Silent Hunter DV	69,95
Das Schwarze Auge 2 DV	42,95	Silent Thunder DA	82,95
Das Schwarze Auge 3 DV	V.m.o.	Simon the Sorcerer 2 DV	69,95
Deep Space Nine DA	69,95	Space Bucks DV	69,95
Der Duogenetel DV	64,95	Speed Haste DA	56,95
Descent 2 DV	69,95	Star Trek N.G. "A Final Unity" DV	74,95
Destruction Derby DA	89,95	Steel Panthers DV	69,95
Diablo DV	V.m.o.	Stonekeep DV	96,95
Die Fugger 2 DV	79,95	S.T.O.R.M. DV	79,95
Die Siedler 4 DV	69,95	Strike Back DV	69,95
Die total verurteilte Rallye DV	36,95	Syndicate Wars DV	79,95
Discworld DV	76,95	Tearrnel DV	86,95
Duke Nukem 3D DV	79,95	Terminator Future Shock DV	76,95
Dungeon Keeper DV	79,95	Terra Nova DA	76,95
Earnsage 2 DA	76,95	TFX: EF2000 DV	89,95
Earthworm Jim 1+2 DV	68,95	The Dig DV	77,95
Ecco the Dolphin DV	54,95	This means war DV	74,95
Elisabeth 1 DV	94,95	TIE Fighter Deluxe DV	77,95
Euro 96 DV	69,95	Tin DV	84,95
Extreme Pinball DV	54,95	Top Gun DV	79,95
F1 Manager '96 DV	76,95	Urban Runner DV	89,95
Fantasy General EV	69,95	Volgias DV	54,95
Fast Attack DV	69,95	Warcraft 2 DV	79,95
FIFA International Soccer '96 DV	79,95	Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal) DV	28,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV	99,95	Warhammer DV	69,95
Gabriel Knight 2 DV	89,95	Wing Commander 3 DV	84,95
Grand Prix Manager DV	86,95	Wing Commander 4 DV	99,00
Hanse - Die Expedition 3-51 DV	39,95	Worms DA	69,95
Hattrick DV	79,95	Worms - Reinforcements DA	35,95
Heroes of Might & Magic DV	54,95	X-Wing Edition DV	39,95
Hugo 3 DV	72,95	Zork Nemesis DV	84,95
Indy Car Racing 2 DV	76,95		

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 + 18 54 43
FAX 0 2871 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Monats-Hits:

Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	79,95
Euro 96	DV	68,95
F1 Manager '96	DV	76,95
Fast Attack	DV	69,95
Formula 1 GP 2	DV	99,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95
Wing Commander 4	DV	99,00

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport DV	59,95
FIFA Soccer '96: Form 1 Grand Prix PGA Tour Golf	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	42,95
Antissol, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Star Wars Collection DV	54,95
Rebel Assault, Star Wars Screen Saver, X-Wing	
Westwood Compilation DV	76,95
Dune 2, Legend of Kyandia 1 bis 3, Lands of Lore	

☎ 02871-183088

Sonder-Angebote:

Disk. CD-ROM		Disk. CD-ROM		Disk. CD-ROM	
7th Guest DA	21,95	Hollywood Pictures DV	29,95	Rebel Assault DV	39,95
Amberstar DV	19,95	Indiana Jones 4 DV	32,95	Russelsheim DV	29,95
Battle Isle 1 + Data Disk DV	19,95	Indy Car Racing DV	21,95	Sam & Max DV	32,95
Battle Isle 2 + Scenery CD DV	22,95	Jagged Alliance DV	32,95	Secret of Monkey Island DV	26,95
Betrayal at Krondor DA	39,95	King's Quest 6 DV	35,95	Simon the Sorcerer DV	24,95
Civilization DV	38,95	King's Quest 7 DV	35,95	Star Trek - 25th Anniversary DV	24,95
Creature Shock DV	21,95	Lands of Lore DV	32,95	Star Trek 2 - Judgment, Rites DV	24,95
Day of the Tentacle DV	32,95	Legend of Kyandia 3 DV	21,95	Strike Commander DA	29,95
Die Siedler DV	29,95	Little Big Adventure DV	29,95	Super Street Fighter 2 Turbo DA	26,95
Dune 2 DV	29,95	Mad Catz DV	29,95	Symphony of the Night DV	29,95
Elite 2 DV	22,95	Master of Magic DV	38,95	System Shock DV	29,95
FIFA Soccer '96 DV	29,95	NASCAR Racing DV	24,95	T.F.X. DV	29,95
Formula 1 Grand Prix DV	37,95	NHL Hockey '96 DV	29,95	Theme Park DV	29,95
Friz 3 DV	29,95	PGA Tour Golf DV	29,95	Ultima Underworld 1 & 2 DA	29,95
Gabriel Knight 1 DV	22,95	Pirates Go o DV	38,95	Ultima 7 Collection DA	29,95
Goblins 1+2 DV	22,95	Police Quest 4 DV	22,95	Wing Commander 2 DA	29,95
Goblins 3 DV	22,95	Privateer & Zusatz Disk DA	29,95	Wing Commander Armada DV	29,95
Historyline 1914 1918 DV	22,95	Railroad Tycoon Deluxe DA	38,95	Wizardry 7 DV	19,95

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (- 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (- 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.m.o. = Vorbestellung möglich • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version • DV = Deutsche Version

Super Street Fighter II

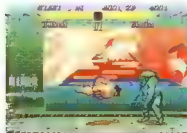
Schlag ins Wasser

Die Capcom-Serie „Street Fighter“ ist schon seit Jahren Aushängeschild für rasante Martial Arts-Action. Bisher blieb dieses fragwürdige Vergnügen jedoch nur Konsolenbesitzern und Besuchern von Spielhallen vorbehalten. Dabei hätte man es vielleicht belassen sollen, denn auch Super Street Fighter II haut heute wirklich niemanden mehr aus den Socken.

Der Gedanke, Konsolenspiele für den PC umzusetzen, scheint seine Anziehungskraft nicht verloren zu haben. Leider hat es sich gerade im Bereich des Beat 'em Up-Genres schon oft erwiesen, daß nicht nur der gute Wille zählt, um den Zauber zu erhalten, den diese Spiel einst verbreiteten. Mit Street Fighter



Gemessen am Standard, sind Grafik und Animation eher als Witz zu bezeichnen.



„Der fliegende Fleischball“ ist immer wieder für einen Lacher gut.

Statement

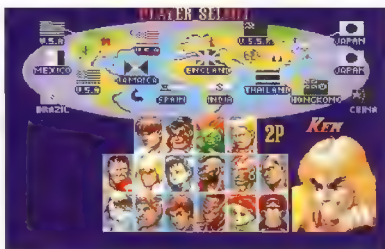
Als Brennpunkt von Gewalt in Computerspielen war dieses Genre nie ganz unumstritten. Auch durch hohen Spielwitz wußte es bisher nicht gerade zu glänzen. Um für eine breitere Masse interessant zu werden, sollte daher wenigstens Wert auf die äußere Form gelegt werden. FX-Fighter und Virtua Fighter demonstrieren dies in eindrucksvoller Weise. Super Street Fighter II hingegen bestätigt wieder die Erkenntnis, daß gute Beat 'em Ups für den PC eher Ausnahmen sind.



verhält es sich da nicht anders. Sicherlich vermißt man stets das leicht anrührende Ambiente der Spielhalle, die Zigarette lässig in der linken Hand, das Bier zur rechten, doch auch in puncto Graphik und Animation müssen ein ums andere Mal drastische Abstriche gemacht werden. So erinnern die Bewegungen der Kämpfer oft an jene antiken Kasperpüppchen, die, zog man an einer Schnur, unbeherrscht ihre Arme und Beine von sich schleuderten. Daß FX-Fighter von Argonaut Software peppigen Spielspaß zu bieten hatte oder Sega mit Virtua Fighter die dritte Dimension erschloß, schien an Capcom völlig vorbeigegangen zu sein. Man hält sich eben streng an seine eigenen Originalen, auch wenn diese schon längst in der Versenkung verschwunden sind.

„Mitten in die Fresse“

In einem dürftigen Menü kann zwischen 16 Fightern gewählt



Quantität statt Qualität: Die Auswahl der Kämpfer hat sich zwar nicht verbessert, ist jedoch etwas umfangreicher als bei den Vorgängern.

werden, die sich in ihrem Kampfstil zum Teil sehr drastisch unterscheiden. Neben dem herkömmlichen Standard-Repertoire an Tritten und Schlägen verfügt jeder Charakter natürlich über spezielle Techniken, mit denen dem Gegner wesentlich mehr seiner wertvollen Kondition entzogen werden kann. Im Rahmen eines schnöden Turniers, dessen Kämpfe nach dem „Best of Three“-Prinzip ablaufen, prügelt man sich durch die verschiedensten Schauplätze, um die „Krone der Straßenkämpfer“ zu ergattern. Hat man erst einen Geg-

ner ins Reich der Träume entlassen, so gibt sich ohne viel Geplänkel bereits der nächste die Ehre. Für ein wenig Abwechslung sorgt der Zwei-Spieler-Modus, der die aufreibenden Prügeleien wenigstens „Mann gegen Mann“ ermöglicht. Die Steuerung über Tastatur und Joystick ist leicht zu erlernen, aber schwer zu beherrschen. Für Ambitionierte empfiehlt sich die Anschaffung eines Gravis Gamepads bzw. eines ähnlichen Controllers, um den Spielspaß daheim wenigstens ins Erträgliche zu heben.

Oliver Menne ■

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 16 MB	General MIDI
CD 18 MB	Audio
REQUIRED	
486DX-33, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486DX2-66, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
2 Spieler an einem PC	

RANKING

Beat 'em Up	
Graphics	40%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	48%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY

VOICE

ACTIVATED,

TOTALLY

INTERACTIVE.

VIRTUAL CORPORATION

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kältelötlige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu ferne Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist virtuell!

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflussreichsten und mächtigsten Konzern. Dieses atemberaubende Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Lleiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber: Wenn Sie wachsen, dann es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Gehalt hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows® 95 auf CD-ROM und komplett in deutscher, 32-Bit-Power für ein heispiellostes Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Beim moderierten Sprach-Training ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per intelligenterem Mikrofon (Isolator optional).

Systemanforderungen: Windows® 95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows® 95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Microforum

ein echtes 32bit spiel
für Windows 95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Artwork: digma publishing

TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-78000

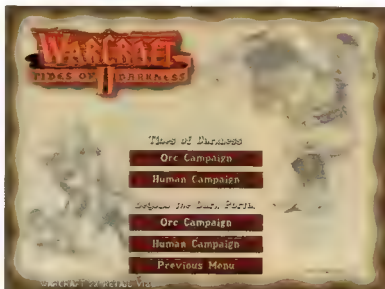
WarCraft 2 Expansion Set: Beyond the Dark Portal

Tor des Monats



Sie haben es ja nicht anders gewollt: Nach einer halben Million weltweit verkaufter Warcraft 2-Exemplare hat Blizzard Entertainment auf das Quengeln der Fans reagiert und bringt mit „Beyond the Dark Portal“ die erste Zusatz-CD-ROM für eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Monate. Neue Levels, neue Story, neue Animations-Sequenzen, neue Soundtracks, neue Helden – so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen.

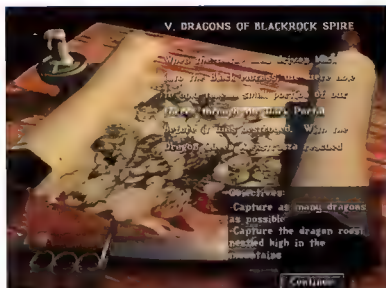
Der Untertitel („Jenseits des Dunklen Portals“) verliert einiges von seiner Rätselhaftigkeit, wenn Sie die Warcraft 2-Schlusssequenzen nochmal vor Ihrem geistigen Auge abspulen. Die Humans entdecken eine mysteriöse Pforte, mit der sich die Orcs den Zugang zu den Revieren der Menschen verschaffen. Und weil er schon mal da ist, packt einer der Magier seinen Zauberstab aus, murmelt einige okkulte Formeln in sein Bärtchen und demonstriert das dunkle Portal, vergißt



So präsentiert sich das Expansion Set nach der Installation: Im Hauptmenü tauchen zwei neue Buttons auf, die zu den beiden Campaigns verzweigen.

aber dummerweise – und das ist die neue Erkenntnis – eine schmale Erdschale. Wegen dieser Schusseligkeit muß die Allianz in die „Orcish Lands“ reisen und die lästige Brut ein für allemal eliminieren – ein denkbar guter Anlaß für eine Zusatz-CD-ROM. Nach der Installation derselben tauchen im Hauptmenü unter der Überschrift „Beyond the Dark Portal“ zwei zusätzliche Buttons auf: Wie beim Basis-Spiel gibt es je eine Kampagne für die Allianz von Lordaeron und die orkische Horde, komplett mit in-

dividuellen Storylines, Missions-Zielen und einem frischen Grafik-Set. Wichtigster Kriegsschauplatz sind diesmal die muffigen „Orcish Lands“, wo statt Bäumen Riesenpilze abgeholzt werden und die Gebäude mit dickstieligen Pflanzen überwuchert sind. Diese hübsch anzuschauende Verzierung gilt gleichzeitig als eines der wichtigsten Features dieses Pakets; hinzu kommt u. a. eine erweiterte Sprachausgabe, die es in synchronisierter Form auch in der deutschen Version geben wird. Witzige Idee: Audio-Track Nummer 18, eines der drei zusätzlichen Musikstücke, enthält Samples aus Warcraft 1 und veräppelt mit gerappten „I’m a



Dank der umfassenden Briefings wird der Spieler gewohnt intensiv auf seine Aufgaben als Anführer der Humans bzw. Orcs vorbereitet.

medieval man“-Einlagen einen bekannten Soundtrack aus Command & Conquer („I'm a mechanical man“).

Amazing discoveries

Apropos C & C: Erst vor wenigen Monaten erschien mit „Der Ausnahmezustand“ die erste Mission-Disk für den großen Konkurrenten im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele. Diese CD-ROM bot zwar 15 exzellent ausgestufte Levels, enttäuschte aber gleichzeitig durch die lieblose Aneinanderreihung der Missionen und kassierte deshalb eine geringere Gesamt-Wertung als „Der Tiberiumkonflikt“. In diesem Punkt hebt sich Blizzards Angebot wohlthuend ab, da die bekannte Story anhand ausgiebiger Mission-Briefings weitergesponnen wird. Dennoch bröckelt auch hier der Putz ei-

nes ehemaligen 90-Prozenters. Das Expansion Pack spielt sich etwas zäher als das Basis-Programm - eine Folge notgedrungen Abnutzungerscheinungen: Man kennt die Einheiten und deren Stärken bzw.

Schwächen, neue Figuren oder Gebäude kommen nicht hinzu, und da selbst die zehn Helden zumindest optisch mit den bekannten Äquivalenten identisch sind, bleiben großartige Überraschungseffekte aus. Eigentlicher Knackpunkt: Die riesigen Karten bersten vor Drachenhöhlen, gigantischen Festungen und aufgerüsteten Streitkräften - wenn zwei Monster-Armeen aufeinanderprallen, bleiben strategische Gesichtspunkte und die Motivation gelegentlich auf der Strecke. Nur selten wird man von wirklich originellen Level-Konstruktionen mit durchdachten landschaftlichen Details im Stil von

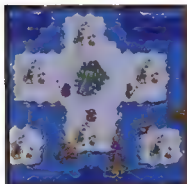


Unter den über 50 PUD-Karten, die Sie nach Ihren Wünschen verändern können, finden sich auch einige Sahnestücke wie dieser ultige Level.

Einer kam durch...

Insgesamt zehn Fantasy-Persönlichkeiten, jeweils fünf für Humans und Orcs, begleiten Sie durch die beiden Kampagnen. Erstmals enthält das Line-Up auch eine emanzipierte Heldin namens Alleria, die zum Stamme der Elfen-Ranger gehört und sich beim Anklicken schon mal mit einem herzhafte

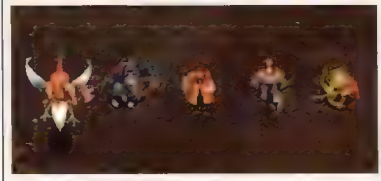
„You never touch the other elves like that!“ meldet. Egal wie Ihr Auftrag im Einzelfall auch lautet - diese vergleichsweise haltbaren Helden (u. a. vom Typ Greifenreiter, Todesritter, Paladin, Demolier-Gnom und Oger-Magier) müssen grundsätzlich mit dem Leben davonkommen. Werden sie trotzdem das Opfer eines gezielten Katapult-Attentats, ist die Mission verloren.



Nur selten haben die Level-Designer darartig hübsch aufgebaute Gegenden in ihre Missionen eingebaut.



No chance: des 10ten wird die eigene Basis von massiven Vorstößen des Gegners förmlich überrollt.





Auf violetten Karten sind mehrere Orc-Völker zugeordnet. Die Axtwerfer unterscheiden man z. B. anhand der verschiedenfarbigen Irakesen-Schritte.



Impressionen aus den „Orkish Lands“: Vulkanisches Gestein, pflanzenumrankte Gebäude, Morast und baumhohe Pilze überziehen die Landschaft.

„Tides of Darkness“ verblüfft. Wenn Sie bislang vor dem Einsatz der anspruchsvollen Zaubersprüche zurückgeschreckt sind, haben Sie jetzt ein echtes Problem, denn ohne Magie sinken die Sieg-Chancen auf den Nullpunkt.

Im Dutzend billiger

Ebenso wie bei Warcraft 2 können Sie die Levels allenfalls per Cheat-Code einzeln anwählen; erst wenn Sie eine Karte gewonnen haben, bekommen Sie den nächsten Auftrag. Quasi als Zugabe enthält das Expansion Set noch einige Dutzend PUD-Dateien. Das sind einzeln portionierte Mis-

sionen, die mit dem integrierten Windows-Editor entstanden sind und deshalb nach Belieben modifiziert werden dürfen - insgesamt 24 Solo- und 41 Mehrspieler-Karten unterschiedlichster Größe, die aber in puncto Level-Design bei weitem nicht das Niveau der Kampagnen erreichen. Viel Mittelmaß und eine Handvoll Highlights - also in etwa das Kaliber dessen, was durch die Websites und Online-Foren vorgebündelt. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit: Das Expansion Set funktioniert nur, wenn Sie bereits Warcraft 2 auf Ihrer Festplatte installiert haben.

Petra Maueröder ■

Statement

Das Expansion Set ist ein Fall für Känner, denen man nicht mehr explizit verklickern muß, daß mit herumgaloppierenden Todesrittern oder Paladinen nicht zu spaßen ist. Oder daß unbeaufsichtigte Randalier-Kobolde ohne Rücksicht auf Verluste alles wegbomben, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt. Wer durch die harte Schule der Levels 12 bis 14 von Warcraft 2 gegangen ist, hat zweifellos den nötigen Background für diese Zusatz-CD-ROM, die mit der C&C-Erweiterung vor allem eins gemeinsam hat: Schanungslose Karten, immer schön am Limit des gerade noch Schaffbaren - Missionen eben, wie man sie nachts um halb drei abschließt. Was dieser Zusatz-CD-ROM weitgehend fehlt, ist das urige Warcraft 2-Feeling. Die zwei Dutzend Levels, einer komplexer als der andere und jeweils bis zum Anschlag vollgepfropft mit gegnerischen Elite-Einheiten, provozieren zeitraubende, aber gelegentlich etwas lustlose Nonstop-Gemetzel. Wanderer zwischen den Echtzeitstrategie-Welten werden feststellen: In der Kategorie „Level-Qualität“ gewinnt Westwoods Ausnahmezustand, die Gesamt-Ausstattung spricht hingegen eindeutig für Beyond the Dark Portal - allein die beiden Kampagnen werden Sie einige Wochen beschäftigen. Den bekennenden Warcraft 2-Stüchtern sollte der Spaß die 40 Mark daher auf alle Fälle wert sein.



Um dieses ominöse Portal dreht sich die Story des Expansion Sets. Verständlicherweise wird es von den Humans gut vor den Orcs geschützt.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General MIDI
CD 145 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem/Vulmodem, 8 Spieler via Netzwerk

RANKING

Strategiespiel

Grafik	93%
Handlung	86%
Handlung	90%
Spiele Spaß	86%

Spiel	deutsch
-------	---------

Handbuch	deutsch
----------	---------

Hersteller	Blizzard
------------	----------

Preis	ca. DM 40,-
-------	-------------

CD-Vorteil	sehr gut
------------	----------

EINZELRENNEN @
TURNIER @
MERE SPIELER @



und einstellen
SÜR AUSWAHL
S waer
sten stellen



DATA!

GETEILTER BILDSCHIRM
NETZWERKSPIEL
SERIELLE VERBUNDUNG
SPIELER: 000

BIG RED RACING – das ist alles,
was Sie sich schon immer von einem
Auto-Rennen gewünscht haben.

• Häßliche Verfolgungsjagden in verrückten
Fahrzeugen auf total durchgeknallten Rennstrecken
– und keine Polizeistreife weit und breit!

• Unterstützt serielle Verbindung, Modem & Netzwerk.
Wählen Sie unter 24 Rennstrecken und 18 Fahrzeugen! Echt
"englische" Präsentation (wie Monty!) und echt coole Original-
Kommentare von Mangnall!

Enthält Windows 95 & MS DOS Version.

BIG RED RACING

Off-Road Spaß
für bis zu 6 Mitspieler!

Mit den schiefen Fahrzeugen, den
abschaltbaren Strecken und den
hörschwachen Audio-Tracks ist Big Red
Racing die Sweetest-Music-Show unter
den Rennspielen!

Harold Wagner, PC-Games

DOMARK

<http://www.domark.com/>

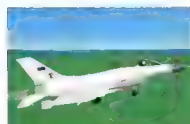
Im Vertrieb von BROSCHT GmbH, Tel: (02400) 943 - 0 • Fax: (02400) 943 - 649

PC CD ROM

SU-27 Flanker

Nachschlag Jake the ...

SSI's SU-27 Flanker konnte als erste echte Windows 95-Flugsimulation nicht unbedingt begeistern. Was noch Anfang des Jahres wie die Parodie einer Flugsimulation erschien, fand einige Monate später das Erbarmen der Designer und wurde in wichtigen Punkten verbessert.



Nach wie vor wendet sich SU-27 Flanker an Hobbypiloten. Mit Handling und Action geizt das Programm.



Vor allem die grafische Darstellung des Himmels wurde mit Texturen verbessert.

Die deutsche Version weist bereits all die Bugfixes auf, die Besitzer der englischsprachigen Software per Update installieren müssen. Die hardwareintensive Simulation, die das Flugmodell des russischen High-Tech-Jets angeblich perfekt nachbildet, ist zwar netzwerkfähig, besitzt einen durchaus brauchbaren Missions-Editor und läßt sich dank Windows vorbildlich bedienen, die mitgelieferten Missionen sind aber derart langweilig, daß wohl nur Piloten der SU-27 Flanker an der Simulation reizvoll finden. Leider hat sich an den Missionen

nichts geändert, immerhin wurde die Grafik mit Himmels-texturen und einer neuen Sonne (!) verbessert. Auch das spröde Gameplay wurde mit Wingmen-Nachrichten, verbesserter Kollisionsabfrage und einigen sinnvollen Tastenbelegungen an den Stand der Technik herangeführt. Sogar eine Dogfight-Ansicht, in der das eigene und das feindliche Flugzeug zu sehen ist, wurde eingebaut. Zahlreiche kleine Verbesserungen perfektionieren den Realismus der Simulation, machen sich im Gameplay jedoch nicht bemerkbar.

Harald Wagner ■

Ripper

Keine zwei Monate nach der Erstveröffentlichung kann Gametek die übersetzte deutsche Version seines interaktiven Spielfilms präsentieren. Das Spiel um einen neuzeitlichen Jack the Ripper - namens Jake - profitiert aufgrund der vielen Dialoge stark von der Übersetzung.

Bereits nach kurzer Zeit wird klar, warum Gametek so schnell arbeiten konnte: während es durchaus verzeihlich ist, daß die Originalverpackung nur um einen Hinweisaukleber ergänzt wurde, hätte man von der Übersetzung des Spiels mehr erwarten können. Alle Grafiken wurden komplett beibehalten, nur der Mauscursor enthält beim Darüberfahren die jeweiligen Übersetzungen. Aus künstlerischer Sicht zu begrüßen ist auch, daß die Lieder von Blue Oyster Cult nicht übersetzt wurden. Da sich aber auch hierin Hinweise auf die Lösung der sehr schwierigen Rätsel befinden, macht die Übersetzung einen eher unfertigen Eindruck. Immerhin

wurden die endlosen Dialoge eingedeutscht. Was man bei echten Spielfilmen nicht mehr bemerkt oder billigend in Kauf nimmt, macht bei einem interaktiven Spielfilm, sei er auch so ausgereift wie Ripper, einen eher schlechten Eindruck.

Harald Wagner ■



Nur die brutale Todesart scheint die Opfer des Mouchelmörders Ripper miteinander zu verbinden.



Da die Grafiken unverändert blieben, muß der Mauscursor die Übersetzung liefern.

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 9 MB / General Midi	
CD 86 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
2 Spieler im Netzwerk	

RANKING	
Flugsimulation	
Grafik	41%
Sound	30%
Handling	45%
Spiele Spaß	38%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 7 MB / General Midi	
CD 3953 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Interaktiver Spielfilm	
Grafik	90%
Sound	85%
Handling	81%
Spiele Spaß	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

„... Ab zum nächsten Laden und kaufen!
Ein echter Hammer erwartet Sie! ...“

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

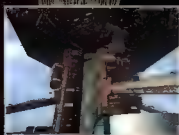
„... Die packende Hintergrundgeschichte
und der rasante Spielablauf fesseln für
lange Zeit vor den Bildschirm ...“

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI



A Looking Glass
Technologies
Production

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Prosoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück,
Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 061/785 29 60, Fax. 061/785 12 22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch: FUNSOFT



Judge Dredd

Ich bin das Gesetz!

„Ich bin das Gesetz“. Unter diesem Motto lehrt Judge Dredd, der mundfaule Gesetzeshüter, den Straftätern der Zukunft das Fürchten. Nachdem 1995 der Kinofilm, mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle, nur mäßige Erfolge erzielte, will das gleichnamige Spiel unter der Flagge von Acclaim nun höher hinaus.

Seit dem großen Atomkrieg im Jahre 2070 befindet sich die verstrahlte Erde in einem chaotischen Zustand. Die meisten Menschen haben sich auf der Flucht vor der gesundheitsschädlichen Radioaktivität und mutierten Lebewesen in riesigen Städtekomplexen, den Mega Cities, zusammengefun-

den. Diese Städte sind durchsetzt mit Gewalt und Kriminalität. Gegen dieses üble Treiben stemmen sich die Judges, erbarmungslose Friedenshüter, deren Gesetz mit der Waffe geschrieben wird.

Der Weg in eine bessere Welt führt Dredd durch 12 verschiedene Episoden, in denen jeweils zwei Aufträge zu erfüllen sind. Das Primärziel besteht in der Erfüllung einer taktischen Anweisung des HQs, die zu Beginn der Mission übermittelt wird. Nebenbei müssen sämtliche Bösewichter verhaftet oder eliminiert werden. Hierzu stehen 9 verschiedene Geschosstypen zur Verfügung, mit denen Dredds Waffe „Lawgiver“ bestückt werden kann. Für übertriebene Gewaltbereitschaft braucht sich hier niemand zu schämen, denn von den 25 verschiedenen Finsterlingen sind nur die wenigsten bereit, sich widerstandslos Handschellen anlegen zu lassen.



Durch das Polizeiregister erhält Dredd wichtige Informationen über seine zahlreichen Gegenspieler.



Gefangenenaufstand im Zellenblock. Da ist der schwerbewaffnete „Judge“ natürlich sofort im Ammarsch.

Statement

„Der Verstand ist die stärkste Waffe“, philosophierte Stallone bereits in Rambo II. Da hätte man bei Acclaim mal besser hingehört, denn gerade ein wenig Taktik und Strategie, die in manchen Jump & Run-Spielen der neueren Generation bereits Einzug gefeiert haben, werden bei Judge Dredd schmerzlich vermisst. Da zeigt sich wieder einmal, daß es scheinbar unmöglich ist, einen Kinofilm in ein gutes Spiel zu konvertieren. Die vorzügliche Jump & Run-Kost der letzten Monate zeigt, daß es auch anders geht.



Oliver Menne ■



Das Recht zu schweigen wird vom üblen Mob in aller Regel nicht wahrgenommen - wen kümmert's, solange genug Munition da ist?

Altbewährtes Strickmuster

Nach traditioneller Jump & Run-Manier präsentiert sich das Aktionsfeld in der üblichen Zweidimensionalität übereinander angeordneter Plattformen, auf denen nützliche Utensilien herumliegen und obskure Gesellen zielloos umherirren.

Technisch besticht Judge Dredd, ähnlich wie die Filmvorlage, eher durch seine Mittelmaßigkeit. Betrachtet man das graphische Styling, so stellt man fest, daß es im Jump & Run-Bereich schon sehr viel Besseres gegeben hat. Die etwas monoton gestalteten Levels sowie das

leicht kantig langgestreckte Erscheinungsbild der Figuren (ist Stallone doch eher gedrungene 160 cm zum Quadrat), erinnern hier und da an eine der zahlreichen Marvel-Umsetzungen. Das Scrolling ist bisweilen etwas verwirrend, da es bei einer Richtungsänderung der Spielfigur teils bildschirmweise erfolgt. Lediglich die bewegten Polygon-Animationen der Gegner, die über verstreute Terminals abgefragt werden können, geben Anlaß zu Verzückerung. Vielleicht etwas zu wenig, um den Erfolg des Kinostreifens zu übertrumpfen.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
005MMV 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Mod
CD 20 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run	
Graphic	58%
Gameplay	62%
Handling	72%
Spielepaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft



i love
this game!

„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff.“

SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC



NBA

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Einschalten!

NBA Play Offs

DSF

montags - freitags

18.15 Uhr

Shellshock

Rapper-Justice

Was geht ab, Mr. Man? Unheimlich cool drauf sind die Wardenz mit ihren Shades und dem Khaki-Outfit. Pretty tough obendrein. Und immer einen lässigen Spruch auf den Lippen. Von New York City aus fighten fünf Rapper-Kids mit ihren Tanks gegen die Bad Guys dieser Welt...

So stellt sich das wohl so mancher Halbwichsige gerne vor: mit seiner Clique haust er in einer heruntergekommenen Blechbaracke und bringt von dort aus dem spießigen Establishment bei, was Gerechtigkeit ist. Wenn das nur alles soooo einfach wäre! Die Wardenz haben nur zwei

Dinge im Sinn: Rap und das, was einer ihrer Songs programmatisch verkündet: „Keepin' da Peace“. Mit ihren Panzern fahren sie Einsätze in aller Welt, wo immer sie ihr Boss Mr. Man hinbeordert. Auch vor einem Eingreifen in den jugoslawischen Bürgerkrieg schecken sie nicht zurück – wie heldenhaft! Oder doch eher geschmacklos?

Von allem etwas

Die Kids geben sich ungeheuer individualistisch. Trotzdem klauen sie sich ihren „Stil“ aus den verschiedensten Ecken zusammen. So weckt die Einleitungssequenz von Shellshock Erinnerungen an Command & Conquer, das Spielprinzip selbst basiert wohl auf Werken wie Tank Commander oder Armored Fist, und die Ingame-Grafik hat ihre Wurzeln eindeutig bei id Software.

Statement

Shellshock macht Spaß, wenn man es als simples Ballerspiel begreift. Ein ungutes Gefühl hatte ich allerdings, als ich die ultracoolen Rapper-Helden in ihren Tarnanzügen sah – hoffentlich nimmt sich die niemand zum Vorbild! Das Spiel läuft auf einem schnellen Rechner sehr flüssig, die Tastatursteuerung lässt sich individuell anpassen. Perfekt ist das Programm nicht, aber unterhaltsam!



Fünf ultracool Kids mit Sonnenbrillen und Khakihosen machen sich in Panzern auf, das Böse in der Welt zu bekämpfen. Die Hintergrundstories zu Computerspielen werden wirklich von mal zu mal haarsträubender...

Die Idee, ein Spiel mit Raps zu gamieren, verdient zweifellos Anerkennung, zumal in dem Titelessen der Appell zu Toleranz ebenso unüberhörbar ist wie die Aufforderung einzugreifen, wenn ein paar Schwachköpfe sich an wehrlosen Mitbürgern vergreifen. Doch das alles steht in seltsamem Widerspruch zum tatsächlichen Spielgeschehen. Statt ein „Kettensägen-Massaker“ anzurichten, fährt man mit seinem Panzer halt das Terrain ab und zerbläst die Tanks der Gegner – wenn auch für den Frieden. Problematisch bleibt dieser Widerspruch allemal.

Herbert Aichinger ■



Die flüssige 3D-Grafik-Engine erinnert frappant an id-Software.



Eine taktische Karte hilft bei der Orientierung im Kampfgebiet.



Erleidet man den „Bildschirmtod“, erweisen einem die übrigen Kids auf ungeheuer sentimentale Weise die letzte Ehre – schauderhaft!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVEA	Maus
DOMINON 3.1	Joystick
WIN 95	Soundblaster
HD	1 MB General Mid
CD	226 MB Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action	
Grafik	71%
Handlung	78%
Handling	66%
Spiele Spaß	61%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Prels	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Mittwoch, 5. Juni, 60 Pf

60/14 5500605 30014

Tilt

UNABHÄNGIG · ÜBERPARTEILICH

AUS!

Letztes deutsches Team aus europäischen Wettbewerben geflogen!



Brüssel (dta) Bundesberti ist aus dem Häuschen! Gestern Abend flog das letzte deutsche Team aus den europäischen Cup-Wettbewerben. Woher nun einen neuen Kader für die Europameisterschaft nehmen? Alle Spieler sind völlig abgeschlafft, der deutsche Fußball ist am Ende. Wenn nicht ein bald Wunder geschieht, dann... (weiter auf Seite 3...)

SCHRECKLICH!

Buckingham Palace (dta) Ganz England steht Kopf. Hat Di's Wellensittich Bess tatsächlich die berühmte Rinderseuche BSE? Ersten Meldungen zufolge...

abend zweimal gehustet haben. Eine totale Nachrichtensperre wurde verhängt.

Hätten SIE es besser gemacht? Probieren Sie's aus!

- Wolfgang Ley, Top-Kommentator von Eurosport, kommentiert von CD.
- Bis zu 36 Fußballexperten können mitspielen!
- mehr als 4000 exakt beschriebene Fußball-Einzelszenen!
- unterstützt Einbindung weiterer CD's mit Daten ausländischer Ligen.
- werden Sie Manager des deutschen Nationalteams und nehmen Sie an der Europa- und Weltmeisterschaft teil!
- Umfangreiche Statistiken mit allen Daten - von Tabellen über Einzelergebnisse bis hin zu Torschüssen oder gewonnenen Zweikämpfen!

DOMARK

<http://www.domark.com/>



Chaos Overlords

Mafia-Monopoly

Ein Alptraum wird wahr: gerade als die Menschheit glaubt, endlich den globalen Frieden verwirklicht zu haben, beginnen diverse Verbrecherorganisationen, sich mit roher Gewalt um die Vorherrschaft in den Städten zu schlagen. Das Zeitalter der Chaos Overlords ist angebrochen...

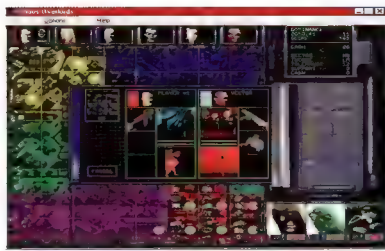
Alles hätte so schön sein können - endlich Frieden auf Erden! Doch die Herrschenden der World United Solidarity (WUS) geben sich der Korruption hin und versuchen, die Bürger durch das rigorose Verbot von Waffen, Drogen und Pornographie unter Kontrolle zu halten. Jegliche Art von Vergnügen ist

Statement

Chaos Overlords entfaltet seine Stärken so richtig erst im Multiplayer-Modus; wer sich alleine den Computermaschinen entgegenstellt, wird die mit zunehmender Rundenzahl immer langwieriger werdende Mausclickerei ziemlich öde finden. In einem zünftigen Netzwerk-Turnier mit Freunden kann Chaos Overlords jedoch durchaus mit dem Charme eines guten Brettspiels gleichziehen.



verpönt. Hier treten die Chaos Overlords auf den Plan: sechs ehemalige Mafiabosse und Konzernchefs rebellieren gegen die WUS. Einer dieser Overlords sind Sie. Bei Chaos Overlords handelt es sich um ein rundenbasiertes Sci-Fi-Strategie-Game, das sehr viele Charakteristiken eines Brettspiels aufweist. So wird Ihnen als Aktionsfeld eine in Quadrate unterteilte Städteansicht präsentiert. Für die Overlords gilt es, den eigenen Einflußbereich möglichst weit auszudehnen und die Widersacher aus dem Rennen zu werfen. Verschiedene wählbare Aufgabenstellungen bestimmen das Spielziel: entweder kommt es darauf an, möglichst schnell viel Geld anzuhäufen, Sektoren durch Einnahme für sich zu gewinnen usw. - die gebotenen Einstellmöglichkeiten sind wirklich immens. Auch



Der Kampfmodus von Chaos Overlords bietet sich reichlich unspektakulär in einem nur spärlich animierten Fenster dar.

im eigentlichen Spiel stehen Ihnen alle erdenklichen Mittel zur Verfügung: Sie entwickeln neue Waffen, rüsten Ihre Gangs damit aus und lassen diese mit Überzeugungskraft, Bestechung oder purer Gewalt operieren.

Vorbildlich sind die Multiplayer-Features des Programms: bis zu sechs Spieler können im Internet, im TCP/IP-Netzwerk, per Modem oder über die serielle Schnittstelle um die Vorherrschaft kämpfen! Grafisch wird vor allem statische Kost geboten, während die Musik auf der ganzen Linie überzeugen kann.

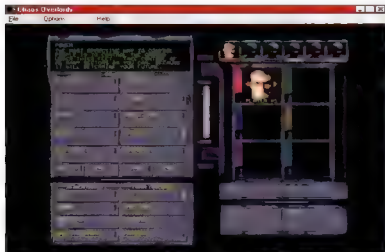
Herbert Aichinger ■



Ganz im Win95-Styling: die ausführliche Online-Hilfe.



Die Höhe der Köpfe über den Spielstand auf: Derjenige, der am schnellsten das obere Ende der Fahnenstange erreicht, liegt vorne.



Bei dieser Fülle von Einstellungsmöglichkeiten können Sie sich Ihr Spielziel auf lange Sicht immer wieder neu definieren.

SPECS & TECS

VEA Tastatur
SVGA Maus
DOS/Win 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HB 15 MB General Midi
CD 23 MB Audio

REQUIRED
486DX-2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu sechs Spieler

RANKING

Strategie

Grafik	68%
Handlung	77%
Handlung	72%
Spielspaß	61%

Spiel deutsch
Handbuch deutsch
Hersteller New World Computing
Preis ca. DM 89,95
CD-Advantage mangelhaft

FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU: !!! 5 JAHRE MLC !!!
!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

Shannara EV, PC-CDROM 49,-	Myst EV, PC-CDROM 45,-
Aces of the Deep EV, PC-CDROM 49,-	Sim City 2000 EV, PC-CDROM 35,-
Star Trek Final Unity EV, PC-CDROM 54,-	Star Trek Klingon EV, PC-CDROM 79,-
US Navy Fighter EV, PC-CDROM 54,-	Duke Nukem 3D EID, PC-CDROM 73,-
Bad Mojo EID, PC-CDROM 79,-	Descent 2 DV, PC-CDROM 73,-
Police Quest 5 DV, PC-CDROM 79,-	Der Planer 2 DV, PC-CDROM 79,-
F1 Grand-Prix DV, PC-CDROM 98,-	Silent Hunter DV, PC-CDROM 79,-
Z DV, PC-CDROM 74,-	AKTIVBOXEN 3D SURROUND SOUND INCL. NETZTEIL 89,- DM

NEU ** JETZT AUCH PLAYSTATION GAMES: z. B. SHELLSHOCK 76,- TRUE PINBALL 89,- **

Marken-CDROMs 4-10fach Speed

4fach Speed E-IDE, 600KB/s	89,- DM
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	129,- DM
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	279,- DM
10fach Speed E-IDE, 1500KB/s	519,- DM

Soundkarten 16 & 32bit

Creative Soundblaster 16 PnP	149,- DM
Creative Soundblaster 32 PnP	249,- DM
Terratec Soundsystem Gold 16SE	149,- DM
Terratec Soundsystem 16/96SE	249,- DM
Terratec Soundsystem 16/96	299,- DM
Terratec Soundsystem 32/96SE	399,- DM
Terratec Soundsystem 32/96	499,- DM

Finanzierung ab 300,- DM möglich. SE=Special Edition ohne MIDI Soft

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

Pentium 100/1.0 GByte HD/CD Pentium 100MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, BMB RAM AT, Mach64 (1MB) Mid Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3 5" Floppy, Windows 95, Maus, Core Draw 5 Word7 Excel7 Photo Works Calamus Anti-Viren5 StarOffice Accent Express Music Maker Home Control Hotel/Driver T-Online, T-Offline, Account Browser, KHK Einnahmenüber	1998,- = 2256,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
Pentium 133/1.0 GByte HD/CD Pentium 133MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, BMB RAM AT, Mach64 (1MB) Mid Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3 5" Floppy, Windows 95, Maus, Core Draw 5 Word7 Excel7 Photo Works Calamus Anti-Viren5 StarOffice Accent Express Music Maker Home Control Hotel/Driver T-Online, T-Offline, Account Browser, KHK Einnahmenüber	2298,- = 2592,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
Pentium 150/1.0 GByte HD/CD Pentium 150MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, BMB RAM AT, Mach64 (1MB) Mid Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3 5" Floppy, Windows 95, Maus, Core Draw 5 Word7 Excel7 Photo Works Calamus Anti-Viren5 StarOffice Accent Express Music Maker Home Control Hotel/Driver T-Online, T-Offline, Account Browser, KHK Einnahmenüber	2498,- = 2988,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
Pentium 166/1.0 GByte HD/CD Pentium 166MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, BMB RAM AT, Mach64 (1MB) Mid Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3 5" Floppy, Windows 95, Maus, Core Draw 5 Word7 Excel7 Photo Works Calamus Anti-Viren5 StarOffice Accent Express Music Maker Home Control Hotel/Driver T-Online, T-Offline, Account Browser, KHK Einnahmenüber	2798,- = 3348,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
Virtual Reality Helm VFX1 Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt! Einsatzbar ab 486er Rechnerystemen, Einsatzbar mit nahezu jeder Software, Inkl. 3D-VOS-Head Tracker, Cyberpuck, integriertes Mikrofon, HiFi Stereo Kopfhörer, 3D Stereoskop- Display. Außerdem Super Games wie Magic Carpet, Descent u.a.	1599,- = 1900,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
MGA Millennium 3D Grafikkarte 64bit Technologie für PCI-Bus, 2MB VRAM aufrüstbar auf 4MB Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung, True Color bis 1600x1200 Unterstützung der 3D API Industriestandards OpenGL 3DR, GLOPS, Microsoft Reality & 3D-DO Inkl. 3D FFX & Nascar Racing	699,- = 744,- DM effektiver Jahreszins 12,9%
Elsa Victory 3D Grafikkarte Die ultimative 3D Spielkarte! 64bit Grafikpower Windows 95 mit 53 VRGE Prozessor, PCI Bus, 3D Beschleuniger für die neuesten Games unter DOS/Windows, 2MB EDO DRAM auf 4MB aufrüstbar, 2D Beschleuniger für ParallaxScrolling, Sprites u.v.m. VGAES und AV, Full Screen und 3D-DO, inkl. Battle Race und Terminator 2	488,- = 528,- DM effektiver Jahreszins 12,9%

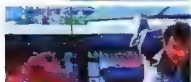
SUPERSPEED - DIE NEUE HAMMER CD
25,- DM

Extra Tracks Missionen, Levels,
 Editoren & Screens für
 The Need for Speed, Command &
 Conquer Wing Commander 1-4,
 US Navy Flight Privateer

Bestellannahme: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
 Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers
 Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
 Versandkosten: Post-NIN = 10,- DM +3,- DM Zahlkarte, Post Vorkasse = 6,- DM. UPS-NIN = 20,- DM
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Urban Runner

Metropolitan Soap Opera



Es kann passieren, was will - Sierra ist **IMMER** schneller als alle anderen: Ungeachtet von *Under a Killing Moon*, *Ripper* und zig ähnlichen Spielen bringt der französische Ableger *Coktel Vision* den „ersten komplett interaktiven Thriller“, und das auf vier CD-ROMs. Das Sensationelle daran: er ist „wirklich interaktiv“. Na, das wollen wir doch mal sehen...

Schönen guten Abend, mein Name ist Barbara Eligmann - wenn Sie diesen Satz hören, recherchieren Leute wie Max Gardner, der smarte Hauptdarsteller von *Urban Runner*, bereits an ihrem nächsten Fall. Max ist Boulevard-Journalist, hat den Drogenhändler Marcos bei zwielichtigen Geschäften geknipst und erpresst ihn nun damit. Als Übergabeort für ein beträchtliches Schweigegeld wird eine öffentliche Sauna gewählt,



Adda, die Geliebte des tags zuvor ermordeten Drogendealers Antonio Marcos, tröstet sich umgehend mit Max, der dem Flirt keineswegs abgeneigt ist.



Das Inventory können Sie sowohl mit der rechten Maustaste als auch in der Menüleiste aufrufen.

doch Max findet nur noch die Leiche des Dealers vor. Marcos' Leibwächter, der vor der Tür gewartet hat, hält den rasenden Reporter für den Täter und gedenkt, ihn umzulegen. Es folgen wilde Verfolgungsjagden über die Dächer einer Großstadt, unangenehme Zusammenreffen mit abgebrüh-

ten Profi-Killern und den Fahndern eines etwas übereifrigen Polizei-Inspektors, aber auch heftige Turteleien mit Adda Weiß, der verführerischen

(Ex-)Geliebten des Ermordeten, die Max bei der Klärung des Falls unterstützt und vom Spieler zeitweise gesteuert wird.

Keine Macht den Drogen

Urban Runner besteht, abgesehen von einigen gerenderten Objekten in den Kulissen, fast vollständig aus Videosequenzen, die viereinhalb Monate lang an echten „Sets“ aufgenommen wurden; saße 180 Minuten Film-Material kommen zum Einsatz. Silvan Boris Schmid (The Last Dynasty) führte dabei Regie und bekam prominente Schützenhilfe von Projektleiterin und Co-Autorin Muriel Tramis, die Ihnen sicher als Schöpferin von Lost in Time und der Goblins-Trilogie ein Begriff ist. Das merklich großzügig dimensionierte Budget ermöglichte eine ganze Reihe von Stunts und Special Effects; außerdem hat der Einsatz der tragbaren, actionfilm-bewährten „Steady-cam“ absoluten Pionier-Charakter. Spielprinzip und Handling unterscheiden sich hingegen kaum von vergleichbaren Programmen: Man wandert von einer SVGA-Location zur anderen und tippt massenhaft „Geheim-Codes“ ein, die aus den seltsamsten Quellen stammen. Adventure-Freaks, die



Logisch? Max benötigt unbedingt eine der Uhren, die ein Trickspieler als Preis ausgesetzt hat. Obwohl sich der Protagonist als Polizeibeamter ausgibt und so die Ware einfach konfiszieren könnte, läßt er sich auf Freispiele (I) ein, von denen mindestens drei gewonnen werden müssen.

gewohnt sind, in aller Ruhe in fremden Schubläden herumzustöbern, gemächlich mit den Figuren zu plauschen und allerhand Zweckdienliches anzuhäufen, werden mit Urban Runner nicht glücklich. Nur selten wird Ihnen eine Verschönerung gegönnt; meistens herrscht ein ziemlich knapp bemessenes Zeitlimit. Die Folge ist, daß man panisch auf den Screens herumklickt, nach fitzeligen Details sucht und dann doch

Statement

Das kommt davon, wenn sich Projektleiter, Drehbuch-Autor, Regisseur und Darsteller offenbar nicht ganz einig sind, ob sie eine Parodie, einen richtigen Thriller oder vielleicht was ganz anderes aus dem aufgeblähten Stoff machen sollen. Drogenbosse, Mikrofilme mit britischem Inhalt, politische Verwicklungen, an jeder Ecke ein Killer, die Polizei auf den Fersen, Schlägertypen, die eigentlich auf einen Gerichtsvollzieher warten, aber aus unerfindlichen Gründen den guten Max verdreschen - aus dem Material könnte man locker zwei James Bond-, drei Derrick- und vier Lindenstraße-Folgen zaubern. Die Ausnahmestellung, die sich aufgrund der ersten Sequenzen andeutete, wurde vom Resultat in kleinster Weise bestätigt. Wirklich sehenswert ist nur das Steadycam-Intro mit dem herumballernden Leibwächter im Nacken, unmittelbar danach bricht die Story rüchelnd zusammen. Diagnose: Widersprüchlichkeiten am laufenden Band. Der vorurteilsfördernde Interactive Movie macht wegen seiner unbestrittenen Dynamik sicherlich Laune, aber fangen Sie bloß nicht an, über den (Un-)Sinn Ihres Tuns zu philosophieren. Gabriel Knight 2 bedeutete für Genre-Marktführer Sierra einen großen Schritt nach vorn, Urban Runner taumelt qualitativ zwei Schritte zurück.



Dungeons der etwas anderen Art:

Dungeon Keeper* DV 79,90 Diablo* DV 79,90
Dungeon Keeper mit Diablo für 154,90!!!

11th Hour	DA 84,90	Star Trek - A Final Unity	DV 69,90
3d Lemmings	DA 89,90	Star Trek - Deep Space 9	DV 59,90
3d Pinball	DV 69,90	Star Trek - Klingons	EV 99,90
Aces Of The Deep	DA 69,90	Stonekeep	DV 89,90
Afterlife	EV 69,90	Storm*	DV 84,90
Ali-64 Longbow*	DV 79,90	Syndicate Wars*	DV 79,90
Apache Longbow	DA 49,90	Tekwar	DA 69,90
ATF - Adv. Technical Fig.	DV 84,90	Terminator Future Shock	DV 89,90
Bad Mojo	DV 79,90	Terra Nova*	DV 69,90
Baphomet's Fluch*	DA 74,90	TFX Fighter 2000	DV 79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 59,90	The Dig*	DV 74,90
Bleifuss	DV 54,90	This Means War	DV 69,90
Braindead 13*	DV 74,90	Tilt	DV 49,90
Caesar 2	DV 74,90	Tomcat Alley	DA 49,90
Chronicle Of The Sword	EV 74,90	Top Gun - Fire At Will	DV 74,90
Chronicle Of The Sword	DV 74,90	Torne's Passage	DV 84,90
Chronomaster	DA 69,90	Track Attack	DV 79,90
Civnet	DV 69,90	Trivial Pursuit	DV 69,90
Comic Zone	DV 49,90	Ulefa Champions League	DA 54,90
Com & Conq. Mission	DV 25,90	Vollgas	DV 49,90
Com & Conq. Svga Win95*	DA 84,90	Warcraft 2	DV 74,90
Conqueror A.D.	DV 79,90	Will Mercenaries F-Manager	DV 74,90
Conquest Of New World	DV 79,90	Wing Commander 3	DV 79,90
Conquest Of New World	EV 109,90	Wing Commander 4	DV 94,90
Crusader - No Remorse	DV 79,90	Wipe Out	DV 84,90
Daggerfall	DV 84,90	Wilchaven 2	DV 89,90
Das Dschungelbuch	DA 44,90	Worms inkl Data	DV 94,90
Deadline*	DA 99,90	Worms Reinforcement	DV 94,90
Death Gate*	DA 74,90	Zork Nemesis	DV 79,90



TOPS!

Civilization 2	74,90
C & C inkl. Data	94,90
Cyberia 2	69,90
Die Fugger 2	74,90
Duke Nukem 3D	74,90
Formula One GP2*	99,90
Police Q. Swat-DV*	74,90
Shannara*	69,90
Warcraft 2 inkl. Data	94,90
„Z“*	69,90



24,90*

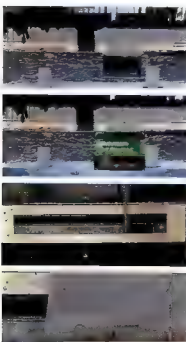
LOW BUDGET!

Descent 2	DA 79,90	7th Guest	DA 19,90
Destruction Derby	DA 89,90	Alone In The Dark 1	DV 24,90
Discworld	DV 69,90	Beneath A Steel Sky	DA 19,90
Earthage 2: Skyforce	DA 74,90	Caesar 1	DA 24,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV 64,90	Conspiracy	DA 19,90
Earthworm Jim Win95	DV 74,90	Creative Shock	DA 19,90
Ecco The Dolphin	DV 49,90	Dawn Patrol	DA 24,90
F1 Manager 95	DV 74,90	Deadpool Encounter*	DV 24,90
Fantasy General*	DV 69,90	Die Siedler 1*	DV 29,90
Fifa Soccer 96	DV 79,90	Dreamweb	DV 24,90
Gabriel Knight 2	DA 79,90	Dune 2	DV 29,90
Grand Prix Manager	DV 49,90	F-19 Stealth Fighter*	EV 24,90
Hexen Mission*	DV 29,90	Fifa Soccer Classic	DV 24,90
Hexen inkl. Mission*	DV 74,90	Goblins 1+2	DV 24,90
Indy Car 2	DV 69,90	Goblins 3	DV 24,90
Kingdom Of Magic	DV 69,90	Hand Of Fate	DA 29,90
König Der Löwen	DV 69,90	Indiana Jones 4	DV 29,90
Lost Eden	DV 69,90	Indy Car	DV 24,90
Magic Carpet 2	DV 39,90	Kings Quest 5*	EV 24,90
Master Of Orion 2*	DV 84,90	Kings Quest 6	DV 24,90
Mechwurm inkl. Data	DV 74,90	Kings Quest 7	DV 39,90
Mission Critical	DA 74,90	Kyryandia 3	DV 24,90
Monopoly	DV 54,90	Lands Of Lore	DV 29,90
Nba Live 96	DV 79,90	Little Big Adv. Classic	DV 29,90
Need For Speed	DV 79,90	Magic Carpet Plus	DV 29,90
Nitro Hockey 96	DV 79,90	Manic Karts	DV 29,90
Panzer General 2	DV 69,90	Master Of Magic	DV 34,90
Pay Imperial*	DV 89,90	Nice City Challenge	DV 24,90
Pinball 95*	DA 64,90	NI 95 Classic	DV 29,90
Pitfall - Das Maya Abenteuer	DV 79,90	Pga Tour 486	DV 29,90
Poké Position	DV 79,90	Rebel Assault 1	DA 29,90
Pood Champion	EV 49,90	Rebel Assault 2	DA 29,90
Pro Pinball - The Web	DV 49,90	Return To Zork	DV 29,90
Ran Soccer	DV 69,90	Sam & Max	DV 34,90
Ran Trainer 2	DV 69,90	Shadow Of The Comet	DV 24,90
Riddle Of Master Lu	DV 79,90	Simon City Enchard	DV 24,90
Ripper*	DV 69,90	Simon The Sorcerer 1	DV 29,90
Schwarze Auge 3*	DV 74,90	Space Quest 4	DV 24,90
Shellshock*	DV 69,90	Star Trek-25th Annver:	DV 24,90
Shivers	DV 79,90	Star Trek-Judge Rites:	EV 24,90
Silent Hunter*	DV 69,90	Streetfighter*	EV 24,90
Silent Thunder-Win95	DV 69,90	Tix	DV 29,90
Sim Tower	DV 84,90	Theme Park Classic	DV 29,90
Sim Town	DV 69,90	Ultima 7 Comp.	DV 29,90
Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV 69,90		

„stirbt“, um beim nächsten Anlauf das Wandschränken eine Millisekunde früher zu öffnen - damit kommt auch der Gelegenheits-Spieler klar.

Easy going

Wenn nach durchschnittlich 20 Stunden die Schlußsequenz über den Monitor rauscht, kann man nur den Kopf schütteln, wenn Cocktail Vision ernsthaft davon ausgeht, daß Urban Runner „den besten Hitchcocks Konkurrenz machen könnte“. Gegenargument Nr. 1: die Story - überladen, klischeehaft und besetzt mit unglaublichen Charakteren. Selbst Max und Adda haben das Profil eines Formel 1-Slicks. Zweitens: Präsentation - die Videobilder sind definitiv NICHT „bildschirmfüllend“ - das hat nach monatelanger diesbezüglicher Propaganda inzwischen auch der Hersteller gemerkt. Bei der Maximal-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten verbleiben nämlich häßliche Ränder, die die Grafik auf ein Netto-Bild von tatsächlichen 630 x 270



Der Briefkasten, der unerreichbare Umschlag, der Holzstob, das Karstellbonbon und ein weiteres garstiges Problem.



Obacht geben, länger leben: Erst wenn eine tödliche Gefahrenquelle entschärft wird, übersteht Max die jeweilige Filmsequenz.

Pixel reduzieren. Punkt 3: Synchronisation - eine komplett deutsche Fassung ist an sich ein edles Ansinnen. Das nächste Mal nehmen wir dann aber fähigere Sprecher, ja? Auf diese Weise würde man emotionslos heruntergeratete Phrasen vermeiden. Aus Spielersicht entscheidender vierter Aspekt: die Rätsel. Urban Runner ist ein keinesfalls überragender, sondern ein typischer Interactive Movie von Sierra - wer einen gespielt hat, kennt sie alle. Es sind noch keine zehn Minuten vergangen, und schon darf man einen losen Stein aus einer Mauer puhlen - eine der leichtesten Übungen für Phantasmagoria-Kenner. Das eingeleitete Programm läßt Ihnen kaum Spielräume: Entweder Sie halten die vorgesehene Reihenfolge ein oder man läßt Sie immer und immer wieder an einem bestimmten Problem scheitern. Sobald man gezwungen ist, etwas auf gut Glück auszuprobieren, haben Puzzles nichts mehr mit Kombinationsgabe oder Cleverness zu tun.

Verfolgungswahn

Der eigentliche Hammer: Urban Runner leidet unter etli-



Der kleine Unterschied: Gestochen scharfe Standbilder, aber grobkörnige Verpixelung in den Filmsequenzen.

chen deftigen Design-Mankos der logischen Art. Bestes Beispiel: Wenn der eingangs erwähnte Leibwächter aufgrund einer quer über die Stiegen gespannten Angelschnur (raffiniert, raffiniert) eine Keller-Treppe hinunterstürzt, dann beschlagnahmt Max nicht wie jedes halbwegs pfligige Kerlchen den Tür-Schlüssel oder den Revolver seines bewußtlosen Verfolgers, sondern dessen Nagelfeile (!) - vermutlich in der irrigen Annahme, daß Leute mit gepflegten Patschhändchen unter Artenschutz stehen. Derlei Merkwürdigkeiten gibt es viele, und man mag sie Muriel Tramis' Goblins noch verzeihen, aber wohl



Alle Gegenstände können mit der „3D-Lupe“ von allen Seiten betrachtet und manipuliert werden.

kaum einem interaktiven Spielfilm mit einigermaßen realistischem Szenario.

Petra Maueröder

SPECS & TECHS

VEA	Testatur
SVEA	Maus
POWWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General MIDI
CD 2250 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2-66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Spielfilm	
Grafik	65%
Handlung	75%
Handling	60%
Spielspaß	61%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	sehr gut

Produkt des Monats



Entertainment

AH-64 Longbow (d)	89,95
ATF US (X-Fighters) (d)	79,95
Battle Beast (e/d)	89,95
Bleifuß (e/d)	54,95
Bundesliga Manager 3 (d)	69,95
Caesar 2 (d)	84,95
Civilization 2 (d)	79,95

Computer Entertainment

Command & Conquer (d)	89,95
Command & Conquer Der Ausnahmezustand	29,95
Crusader - No Remorse (d)	84,95
Cyberia 2 (d)	79,95
Der Planer 2 (d)	79,95
Descent 2 (e/d)	84,95
Die Fugger 2 (d)	83,95
Dungeon Keeper (d)	79,95
Earth Siege 2 (e)	79,95
Earthworm Jm (d)	79,95
F1 Manager 96 (d)	74,95

Alle Preise in DM, zzgl. Versandkosten. Zahlung per Kreditkarte oder Nachnahme. Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Telefonische Bestellannahme Mo. Fr. von 9.18 Uhr. Alle Angaben ohne Gewähr.

FIFA Soccer 96 (d)	79,95
Hugo 3 (d)	69,95
Johnny Bazzooka (e)	69,95
Kingdom of Magic (d)	79,95

Der Internet-Shop

Mechwarrior 2 (d)	79,95
NBA Live 96 (d)	79,95
Need for Speed (d)	79,95

Angebot des Monats



Pinball Wizard 2000 (d)	59,95
Rebel Assault 2 (d)	89,95
Riddle of Master Lu (d)	89,95
Ripper (d)	79,95
Rise 2 - Resurrection (e)	79,95
Silent Hunter (d)	69,95
Silent Thunder-The Revenge (e)	89,95
TFX EF2000 (d)	89,95
The Dig (d)	84,95
Torn's Passage (d)	94,95
Warcraft II (d)	84,95
Worms (d)	79,95

Infotainment

Kurze Geschichte der Zeit (d)	89,95
Le Louvre (d)	109,95
MAX City Guide (d)	64,95
Telefonbuch f. Deutschland (d)	28,95

Edutainment

Asterix: Die große Reise (d)	69,95
Janosch: Der kleine Tiger (d)	64,95
Nur Großmutter und ich (d)	89,95

Kasernen Abenteuer

Pocahontas (d)	109,95
Stradiwackus (d)	59,95
Vellen, Wracks und Wassermänner (d)	89,95

Hardware

Gravis Gamepad	39,95
Joypad Phantom 2+	44,95
MS-Sidewinder 3D Pro	89,95

Hardware des Monats



www.mediaonline.de

mediaonline GmbH • Postfach 730432 • 30553 Hannover • Fax 0511/95936-50

NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



04/96



05/96



06/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit CD ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit CD-ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit CD-ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Competition: Formula One Grand Prix 2

ENDSPURT

Ende Juni können Sie zu Ihrem Händler durchstarten: Nach dem erfolgreichen Grafik-Tuning von Formula One Grand Prix 2 hat der MicroProse-Rennstall endlich grünes Licht für den Release dieser sehnlichst erwarteten Simulation gegeben.

Der mehrmonatige Boxenstop bei Geoff Crammond hat sich gelohnt: Die spürbar erhöhte Performance der Grafik-Engine - sowohl im VGA- als auch im SVGA-Modus - liefert Formel 1-Feeling pur. Von der unübertraffenen Realitätsnähe (u. a. dank der Original FIA-Lizenz), der überaus präzisen Steuerung und der daraus resultierenden Spielbarkeit können Sie sich in Kürze an Ihrem eigenen PC überzeugen.

Aus Anlaß der Veröffentlichung von F1GP2 verlost die deutsche MicroProse-Niederlassung in Kooperation mit PC Games eine Reihe wertvoller Preise, die das Herz jedes Formel 1-Fans höher schlagen lassen.

1. PREIS

Nur ein echtes Formel 1-Rennen ist realistischer als F1GP2. Daher erleben der Gewinner und eine Begleitperson den WM-Lauf am Hockenheimring um den Großen Preis von Deutschland live mit: MicroProse spendiert zwei der begehrten Karten für den Renntag (28. Juli 1996) - inklusive Übernachtung und Anreise.

2. PREIS

Zu einer edlen Renn-Simulation gehört ein edler Joystick. Das seit kurzem erhältliche Steuerrad Thrustmaster T2 genügt höchsten Ansprüchen und ist genau das Richtige für F1GP2-Fans, die das Programm voll ausreizen möchten.

3.-5. PREIS

Je eine Original MicroProse-Jacke

6.-10. PREIS

Je ein Original MicroProse-T-Shirt

DAS QUALIFYING

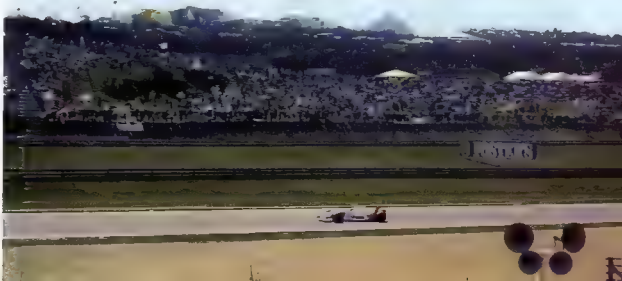
Tippen Sie den Sieger beim Großen Preis von England in Silverstone am 14. Juli 1996!

Bekommt Ferrari die technischen Probleme mit dem neuen Wagen in den Griff? Gelingt Michael Schumacher erneut der Sprung auf's Siebertreppchen? Oder setzt Damon Hill seinen scheinbar unaufhaltbaren Siegeszug vor heimischer Kulisse fort? Wie sind die McLaren- und Benetton-Piloten einzuschätzen? Auch die vermeintlichen Außenseiter sind immer für eine Überraschung gut, wie das Rennen in Monaco gezeigt hat.

Mit einigen Kenntnissen der Formel 1-Szene und etwas Glück sind Sie am Hockenheimring dabei und können Ihrem Favoriten vor Ort die Daumen drücken. Den Namen des Fahrers schreiben Sie auf eine Postkarte und senden diese bis spätestens 10. Juli 1996 an folgende Adresse:

**Computer Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games • Kennwort: MicroProse
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los; die Gewinner werden von uns direkt benachrichtigt.



WORLD CIRCUIT RACING

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE CHAMPIONSHIP



BY GEOFF BRAMWELL

zum Korona-Preis
von DM 99,90

GRANDprix2



MICROPROSE

Jetzt bestellen!

Telefon: 05241 - 1828
Fax: 05241 - 13043
T-Online: * Korona #
E-Mail: Directs428@AOL.COM

oder schriftlich bei
Korona Soft
Postfach 3115
33261 Gütersloh

zum Korona-Preis
von DM 94,90

Print Shop

ZUR ERSTELLUNG ANSPRECHENDER KARTEN,
ETIKETTEN, UMSCHLÄGE, ZERTIFIKATE, KALENDER,
BANNER, VISITENKARTEN UND MEHR!

Neue Version - komplett in Deutsch!

Zahlen Sie per
Eurocard, Visa Card, Diners
Club, American Express oder
Euroscheck
zzgl. DM 6,- Versandkosten

Lieferung per **Nachnahme** zzgl. DM 6
Versandkosten + Nachnahme-Gebühr
Auslandslieferung inkl. Mehrwertsteuer und
nur gegen Vorkasse. Titel und
Preisangaben unter Vorbehalt

AH-64D LONGBOW



zum Korona-Preis
von DM 99,90



Conquest for the New World



zum Korona-Preis
von DM 99,90

Die HATTRICK! WINS-Chronik, Teil 1

Titelverteidigung

Exklusiv in PC Games: Wolfgang Merken, Projektleiter von Ikarions neuem Fußballmanager HATTRICK! WINS, schildert Ihnen in dieser und den nächsten beiden Ausgaben die Höhen und Tiefen seines Teams während der Entwicklungs-Phase. Getreu dem Herbergerschen Motto „Das nächste Spiel ist immer das schwerste“ können Sie in der ersten Folge am praktischen Beispiel mitverfolgen, welche Überlegungen am Beginn eines solchen Mammut-Projekts stehen.

Am Anfang war das Wort

- Abpfeif - Abseits
- Bertis Wunderknaben (Super-Berti)
- Bundesliga Fußball Manager
- Einwurf - Abstoß - Gegenstoß
- Fehlpaß - Steilpaß (Bergpaß)
- Halbzeit (Mahlzeit)
- HATTRICK
- Verlängerung - Schon wieder HATTRICK
- Der Konter - Die Viererkette (The incredible four cordon)
- La Ola - La Liga - La Bomber
- Pressing (frisch gepreßt)
- Strafstoß - Elfer (Elf Freunde)
- Grätsche (Blutgrätsche) - Blood Soccer
- Zweikampf - Kampfspiel - Liga Battle

Dies sind nur einige Titel aus der meterlangen Vorschlagsliste, mit der ein Name für unseren neuen Windows-Fußballmanager gefunden werden sollte. Am Ende einer langen Bier-Zigaretten-Pizza-Nacht entschieden wir uns für HATTRICK! WINS. In diesem Namen ist alles drin: Zum einen der Titel unseres erfolgreichen ersten Fußballmanagers und zum anderen der Hinweis auf Windows. Klasse, was?

Psychologisches Intermezzo

„Durch die Wiederverwendung des Begriffes HATTRICK wird dem Kunden eine solide Kontinuität signalisiert, die in seinem Unterbewußtsein ein partielles Aufflackern positiver Kindheits Erinnerungen auslöst. Der Begriff WINS wird vom narzißtischen Über-Ich mit Begriffen wie 'gewinnen', 'Siegetyp' und 'Arnold Schwarzenegger' assoziiert. Derart stimulierte Wünsche des Kunden führen unweigerlich zum Kauf des Produkts.“
Danke Sigmund!

Warum Windows 95 ?

Fakt 1:

Laut Prognosen von ernstzunehmenden Experten wird Windows 95 bis Ende 1996 bei den PC-Betriebssystemen einen Marktanteil von 62% haben und ein Jahr später sogar fast 74%.

Fakt 2:

Unser oberstes Prinzip lautet: Kohle machen!

Fazit:

Deshalb wird HATTRICK! WINS für Windows 95 gestrickt. Aus rein sentimental Gründen kann das Programm auch noch unter Windows 3.x gespielt werden. Alles klar?

Die wahre Entstehungsgeschichte

Die Idee zu HATTRICK! WINS entstand schon vor vielen Jahren in den Köpfen einiger Ikarion-Mitarbeiter - lange bevor der erste PC erfunden wurde. Später entwickelten wir eine zweidimensionale Fraktalgrafik-





Alles Anfang ist schwer: Zwischen dem ersten grafischen Entwurf (noch mit altem Namen) und dem aktuellen Design liegen mehrere Wochen.



Tel 0 61 42 / 5 96 90 • Fax 56 21 70

11th Hour	DV 84,90	Lost Eden	DV 74,90
3D Lemmings	DH 69,90	Mad TV 2	DV 73,90
5th Musketeer	DV 67,90	MAG	DV 68,90
Albion	DV 78,90	Magic Carpet 2	DV 74,90
Aliens	DV 68,90	Mechwarrior 2	DV 76,90
Anvil of the Dawn	DV 69,90	Mission Critical	DH 74,90
Apache Longbow	DV 69,90	Monopoly	DV 58,90
Ascendancy	DV 61,90	Myst	DV 64,90
Bad Mojo	DV 79,90	NBA Live 96	DV 80,90
Batman Forever	DH 82,90	Need for Speed	DV 74,90
Battle Isle 3	DV 70,90	NHL Hockey 96	DV 74,90
Bermuda Syndrome	DV 77,90	Rampage 2	DH 68,90
Bling	DV 49,90	Phantasmagoria	DV 79,90
Braindead 13	DV 49,90	Pinball Illusions	DH 56,90
Burning Steel 4	DV 68,90	Pitfall	DV 76,90
Caesar 2	DV 76,90	Pole Position	DV 87,90
Capitalism	DH 76,90	RAN Soccer	DV 69,90
Championship Manager 2	DV 89,90	RAN Trainer 2	DV 64,90
Chewy - Escape from F5	DV 62,90	Rawin Project	DV 53,90
Civilization 2	DV 88,90	Rebel Assault 2	DV 79,90
Command & Conquer	DV 87,90	Riddle of Master Lu	DV 74,90
Command & Conquer Data	DV 24,90	Rivers of Dawn	DV 67,90
Command Aces of the Deep	DV 74,90	Sensible World of Soccer	DV 73,90
Conquest of the New World	DV 78,90	Shannara	DV 69,90
Crusader - No Remorse	DV 74,90	Silent Hunter	DV 68,90
Cyberia 2	DV 69,90	Sim Isle	DV 77,90
Cybermage	DV 74,90	Sim Tower	DV 69,90
Cyberspeed	DV 69,90	Sim Town	DV 79,90
Der Druidenzirkel	DV 59,90	Simon the Sorcerer 2	DV 78,90
Der Planer 2	DV 69,90	Space Marine	DV 68,90
Der Seelenturm	DV 67,90	Space Quest 6	DV 77,90
Descent 2	DH 84,90	Star Trek - A Final Unity	DV 72,90
Destruction Derby	DH 84,90	Steel Panthers	DV 66,90
Die Fugger 2	DV 78,90	Stonekeep	DV 87,90
Die Siedler 2	DV 68,90	Terra Nova	DH 69,90
Dime City	DV 79,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
Dungeon Keeper	DV 84,90	The Dig	DV 73,90
Dungeon Master 2	DV 84,90	This Means War	DV 82,90
Earthsiege 2	DH 78,90	Thunderhawk 2	DV 68,90
Earthworm Jim	DV 64,90	Underscape	DV 69,90
FIFA Soccer 96	DV 74,90	Unreal	DH 49,90
Formula 1 Grand Prix 2	DV 97,90	Tot Gun - Fire at Will	DV 82,90
Gabriel Knight 2	DV 83,90	Town's Passage	DV 79,90
Grand Prix Manager	DV 70,90	Trivial Pursuit	DV 69,90
Heart of Darkness	DV 79,90	Volgas	DV 77,90
Heroes of Might & Magic	DV 69,90	Warcraft 2	DV 73,90
Hugo 3	DV 65,90	Warhammer	DV 67,90
Indy Car Racing 2	DV 69,90	Willi Lembrics Fußb. Man.	DV 58,90
Kingdom of Magic	DV 69,90	Wing Commander 4	DV 97,90
		Z	DV 73,90

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bei DM 400). Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



J. Hartmann & P. Klinger GbR
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170



Engine für den Amiga, die dann auf den PC portiert wurde und bei dieser Gelegenheit eine weitere Dimension dazugewann. Die resultierende 3D-Landschaft war blau eingefärbt und simulierte räumliche Tiefe, indem nach „hinten“ hin die Landschaftsfarben ins Schwarze abglitten. Einigen von uns dämmerte jedoch bereits damals, daß dies nichts, aber auch gar nichts mit einem Fußballmanager zu tun hatte.

Das erste Konzept zum jetzigen Spiel entstand an einem nebligen Sonntagmorgen, als Chefprogrammierer Franz Stradal und ich gerade massenweise Luftschlangen bemalten. Anschließend folgte noch ein hochprozentiger Umrunk mit unserem Geschäftsführer Norbert Beckers, und zusammen arbeiteten wir drei eine Idee aus, die bereits einige Monate später ernsthaft in Angriff genommen wurde. Vom ursprünglichen Einfall, ein Formel-Eins-Unterwasser-Rennen zu produzieren, blieb im Prinzip nur noch die Farbe Blau - alles andere wurde komplett umgeworfen.

„Da hätte man mehr draus machen können!“

Dies ist in der Regel unser zweiter Gedanke, nachdem wir ein neues Game fertiggestellt haben (Unser erster Gedanke: Hauptsache reich!). Nicht anders war es auch bei HATTRICK!, mit dem wir 1995 einen großartigen Erfolg verbuchen konnten. Die grundlegenden Zutaten für einen noch besseren Nachfolger waren auch schnell gefunden:

- Die Stärken von HATTRICK! übernehmen und ausbauen!
- Versäumte Features sowie völlig neue Ideen integrieren!

- Die Berücksichtigung zahlreicher Kundenwünsche!
- Die gesamte technische Umgebung auf den neuesten Stand bringen!
- Flexible Optionen wegen möglicher Regeländerungen (z. B. Transfer)!

„Das kann dem Spiel nur guttun!“

Fußballmanager gibt es wie Sand am Meer - da ist es natürlich verdammt schwer, et was völlig Neues zu erschaffen. Deshalb haben wir schon frühzeitig unsere geballte Verbesserungswut auf die Perfektionierung vieler kleiner Details konzentriert.

Unser Anspruch war, HATTRICK! WINS in puncto „Benutzerfreundlichkeit“ so weit zu optimieren, daß wirklich jeder Spieler dieses Programm intuitiv, also ohne stundenlanges Handbuchstudium, bedienen kann. Es muß ganz einfach Spaß machen, durch die Menüs zu surfen und auf Schalter zu klicken.

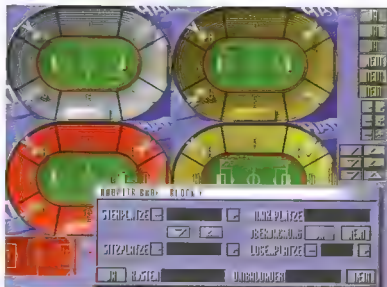
Nach wochenlangem Skizzieren fanden wir endlich unser WunschsysteM:

Voraussetzung dafür sind eine simple, aber intelligente Menüführung sowie ein durchdachtes Design, das nicht nur dem Auge schmeichelt, sondern auch durch seine Klarheit dem Spieler direkt signalisiert, was Sache ist.

- In jedem Bild ist eine Steuer- und Infoleiste vorhanden. Mit ihren drei animierten Steuerbuttons kann man jederzeit entweder a) zurück zum letzten Bild, b) zum Zentralmenü oder c) das nächste



Das Zentrum der Macht: Im Zentralmenü ist alles übersichtlich angeordnet und noch dazu blitzschnell erreichbar.



Work in progress: Hier sehen Sie einige der Bauteile, aus denen zur Zeit das Menü „Stadionumbau“ gebastelt wird.

Spiel starten. Ein nicht animierter Button signalisiert, daß er im betreffenden Bild nicht gedrückt werden kann. Durch einfachen Mausklick können zusätzliche Infos von der Leiste abgerufen werden.

- Sobald die Maus einen Button oder eine Anzeige berührt, erscheint eine (abschaltbare) Onlinehilfe - Auswendiglernen ist also nicht mehr nötig. Zusätzlich gibt es einen jederzeit aufrufbaren „Menükompass“ mit umfangreichem Stichwortregister.
- Jedes Menü hat maximal eine Unterebene. Dadurch bleibt das komplexe Spiel dennoch übersichtlich, und alle Optionen sind in Windeseile erreichbar - kein Menü-dschungel, kein Verirren!

● Der Spieler kann die Fontgröße sowie das Format aller Tabellen individuell einstellen - see, what you like!

- Bis auf wenige Ausnahmen wird das gesamte Spiel mit der Maus gesteuert, wobei deren Handhabung sich weitgehend an der WINDOWS 95-Logik orientiert.

„Bleiben Sie dran!“

Nachdem dieser wichtige Grundstein gelegt war, kam der nächste (schwierigere) Schritt: Die Erstellung neuartiger Features, wie sie in dieser Form bislang in keinem anderen Fußballmanager zu sehen waren. Dazu mehr nach der Werbung - äh, im nächsten Heft!

Jet Stream

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

Handelanfragen erwünscht
Abholung zu Versandpreisen nur in der
Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofplatz 3.76646 Bruchsal

Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>
BTX: Bestell Neuheiten Service "Kühn"
Nutzen Sie unsere vielseitigen Bestellmöglichkeiten!!!
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-19.30 Sa 9.30-15.00
Tel.: (07247) 9461 70
(07247) 9461 71
(07247) 9461 72
Fax: (07247) 93549
Bestellannahme rund um die Uhr

PC CD-Rom

deutsche Version
A.T.E. 79,99

Alt-440 Longbow DV 89,99
Air Bucks DA 64,99
Albion DV 79,99
Alban Trilogie DV 82,99
Alarm in der Darks 1+2+3 DV 69,99
Anvil of Doom DV 74,99
Ascendancy DV 54,99

Bad Mojo

deutsche Version 74,99

Battle of Britain 3000 AD DV 64,99
Battle Race DA 79,99
Battleground Ardenites DV 69,99

Civilization 2

deutsche Version 74,99

Command & Conquer DV 89,99
Command & Conquer Mission DV 89,99
Command & Conquer S.V. G.A. War DV 89,99
Conquest 1: New World DV 79,99
Conquest 2: New World DV 79,99
Cyberia 1 DV 29,99

Cyberia 2

deutsche Version 69,99

Das Schwarze Auge 3
deutsche Anleitung 79,99

Defcon 4 DV 84,99
Descent 1 DV 29,99

Descent 2 DV 29,99

Descent 3 DV 29,99

Descent 4 DV 29,99

Descent 5 DV 29,99

Descent 6 DV 29,99

Descent 7 DV 29,99

Descent 8 DV 29,99

Descent 9 DV 29,99

Descent 10 DV 29,99

Descent 11 DV 29,99

Descent 12 DV 29,99

Descent 13 DV 29,99

Descent 14 DV 29,99

Descent 15 DV 29,99

Descent 16 DV 29,99

Descent 17 DV 29,99

Descent 18 DV 29,99

Descent 19 DV 29,99

Descent 20 DV 29,99

Descent 21 DV 29,99

Descent 22 DV 29,99

Descent 23 DV 29,99

Descent 24 DV 29,99

Descent 25 DV 29,99

Descent 26 DV 29,99

Descent 27 DV 29,99

Descent 2 DV 29,99

Descent 3 DV 29,99

Descent 4 DV 29,99

Descent 5 DV 29,99

Descent 6 DV 29,99

Descent 7 DV 29,99

Descent 8 DV 29,99

Descent 9 DV 29,99

Descent 10 DV 29,99

Descent 11 DV 29,99

Descent 12 DV 29,99

Descent 13 DV 29,99

Descent 14 DV 29,99

Descent 15 DV 29,99

Descent 16 DV 29,99

Descent 17 DV 29,99

Descent 18 DV 29,99

Descent 19 DV 29,99

Descent 20 DV 29,99

Descent 21 DV 29,99

Descent 22 DV 29,99

Descent 23 DV 29,99

Descent 24 DV 29,99

Descent 25 DV 29,99

Descent 26 DV 29,99

Descent 27 DV 29,99

Descent 28 DV 29,99

Descent 29 DV 29,99

Descent 30 DV 29,99

Descent 31 DV 29,99

Descent 32 DV 29,99

Descent 33 DV 29,99

Descent 34 DV 29,99

Descent 35 DV 29,99

Descent 36 DV 29,99

Descent 37 DV 29,99

Descent 38 DV 29,99

Descent 39 DV 29,99

Descent 40 DV 29,99

Descent 41 DV 29,99

Descent 42 DV 29,99

Descent 43 DV 29,99

Descent 44 DV 29,99

Descent 45 DV 29,99

Descent 46 DV 29,99

Descent 2 DV 29,99

Descent 3 DV 29,99

Descent 4 DV 29,99

Descent 5 DV 29,99

Descent 6 DV 29,99

Descent 7 DV 29,99

Descent 8 DV 29,99

Descent 9 DV 29,99

Descent 10 DV 29,99

Descent 11 DV 29,99

Descent 12 DV 29,99

Descent 13 DV 29,99

Descent 14 DV 29,99

Descent 15 DV 29,99

Descent 16 DV 29,99

Descent 17 DV 29,99

Descent 18 DV 29,99

Descent 19 DV 29,99

Descent 20 DV 29,99

Descent 21 DV 29,99

Descent 22 DV 29,99

Descent 23 DV 29,99

Descent 24 DV 29,99

Descent 25 DV 29,99

Descent 26 DV 29,99

Descent 27 DV 29,99

Descent 28 DV 29,99

Descent 29 DV 29,99

Descent 30 DV 29,99

Descent 31 DV 29,99

Descent 32 DV 29,99

Descent 33 DV 29,99

Descent 34 DV 29,99

Descent 35 DV 29,99

Descent 36 DV 29,99

Descent 37 DV 29,99

Descent 38 DV 29,99

Descent 39 DV 29,99

Descent 40 DV 29,99

Descent 41 DV 29,99

Descent 42 DV 29,99

Descent 43 DV 29,99

Descent 44 DV 29,99

Descent 45 DV 29,99

Descent 46 DV 29,99

Descent 2 DV 29,99

Descent 3 DV 29,99

Descent 4 DV 29,99

Descent 5 DV 29,99

Descent 6 DV 29,99

Descent 7 DV 29,99

Descent 8 DV 29,99

Descent 9 DV 29,99

Descent 10 DV 29,99

Descent 11 DV 29,99

Descent 12 DV 29,99

Descent 13 DV 29,99

Descent 14 DV 29,99

Descent 15 DV 29,99

Descent 16 DV 29,99

Descent 17 DV 29,99

Descent 18 DV 29,99

Descent 19 DV 29,99

Descent 20 DV 29,99

Descent 21 DV 29,99

Descent 22 DV 29,99

Descent 23 DV 29,99

Descent 24 DV 29,99

Descent 25 DV 29,99

Descent 26 DV 29,99

Descent 27 DV 29,99

Descent 28 DV 29,99

Descent 29 DV 29,99

Descent 30 DV 29,99

Descent 31 DV 29,99

Descent 32 DV 29,99

Descent 33 DV 29,99

Descent 34 DV 29,99

Descent 35 DV 29,99

Descent 36 DV 29,99

Descent 37 DV 29,99

Descent 38 DV 29,99

Descent 39 DV 29,99

Descent 40 DV 29,99

Descent 41 DV 29,99

Descent 42 DV 29,99

Descent 43 DV 29,99

Descent 44 DV 29,99

Descent 45 DV 29,99

Descent 46 DV 29,99

Ausgabe 06/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEER VERLAG, Ieistr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich

☐ PC GAMES CD-ROM 04/96
„Der Clou“ zu DM 19,80

☐ PC GAMES CD-ROM 05/96
„The Summoning“ zu DM 19,80

☐ PC GAMES CD-ROM 06/96
„Christoph Kolumbus“ zu DM 19,80

zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTER

91%

„Der Klassiker unter den Adventures“



Peter Mauerer



Classic-Wertung:

93%

„Brillante Fortsetzung des Klassikers“



Peter Mauerer



FUNPRICE ca. DM 29,95



70%

„Überzeugende U-Boot-Simulation...“



Thomas Sperlich



Classic-Wertung:

86%

„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen...“



Peter Mauerer



Classic-Wertung:

88%

„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen...“



Thomas Sperlich



Compilations

Battlehawks 1942

Their Finest Hour:
The Battle of Britain +
Their Finest Missions

Secret Weapons
of the Luftwaffe
+ 4 neue Missionen

FUNPRICE ca. DM 49,95



FUNPRICE ca. DM 49,95



Loom

Zak McKracken

Maniac Mansion

Monkey Island

Indiana Jones &
the Last Crusade

93%

„Fantasie Flieg-Sim
mit toller Spieliefe“



Oliver Schmitt



Die komplette
X-Wing-Kollektion +
zwei Tour of Duty-
Erweiterungen:
Imperial Pursuit
und B-Wing

FUNPRICE ca. DM 39,95



FUNPRICE ca. DM 49,95

92%

„starke 3D-Aktion
im Helicopter...“



Thomas Sperlich



100 Missionen!
Enthält Comanche
Operation White
Lightning
Global Challenge,
Over the Edge und
10 Bonusmissionen.

Classic-Wertung

92%

„Ein unverfälschtes
Meisterwerk!“



Petra
Maueröder



Classic-Wertung

88%

„Die bisher beste
Panzer-Simulation!“



Harald
Wagner



Classic-Wertung

93%

„Abstrakteste Adventure
der Oberklasse!“



Petra
Maueröder



Classic-Wertung
**Keine
Wertung
(Screensaver)**

„...mehr Abwechslung für
Ihren Desktop...
...mehr macht Spielen noch mehr Spaß.“



Oliver
Meisner



Classic-Wertung

90%

„Die Referenz im
Strategie-Genre!“



Petra
Maueröder



Classic-Wertung

93%

„Absolut witzig!
Unterhaltung pur!“



Oliver
Meisner



Classic-Wertung

91%

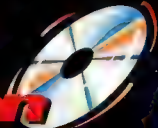
„Für jeden STAR WARS-
Fan unverzichtbar!“



Oliver
Meisner



classics on



HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**. Funsoft GmbH, Dalmatierstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/89 70, Fax. 0 21 31/89 71 11 • Profiteel GmbH, Eveszburger Straße 34, 48090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 28 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Heilmweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 80, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vornberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzie, Tel. 0 55 23/5 65 18, Fax. 0 55 23/6 47 94

Preisgünstige CD-ROM-Laufwerke

Jetzt geht's rund

Wegen der drastisch gesunkenen Preise wird kaum noch ein PC ohne CD-ROM-Laufwerk verkauft, dank ATAPI-Schnittstellen sind diese auch für Laien einfach einzubauen. Jeder noch so kleine Händler führt Laufwerke für unter 100 DM im Sortiment, und für nur weitere 100 DM bekommt man um sein Geld sogar ordentliche Leistung geboten.

Eine Übersicht über die momentan erhältlichen Laufwerke im untersten Preissegment soll die folgende Aufstellung geben. Zum Test angetreten sind: das 4-fach-Speed-Laufwerk DR-UA124X von Pioneer, die 6-fach-Speed-Laufwerke Mitsumi FX 600, NEC CDR 1300-A und TEAC CD-56E sowie das 8-fach-Speed-Laufwerk VERTOS 800 ESD. Der Test wurde auf einem Pentium 133 unter Windows 3.1 durchgeführt, jedes Laufwerk mit den mitgelieferten Treibern als Single-Drive am zweiten EIDE-Port. Eine makrogesteuerte Suite aus verschiedenen Programminstallationen und Multimedia-Anwendungen diente uns zur Ermittlung eines praxisrelevanten Vergleichswertes: r-

ein rechnerisch benötigt ein 4-fach-Speed-Laufwerk mit 140 ms Zugriffszeit dafür 84 Minuten. Der Wert „lineares Lesen“ gibt die mittlere Geschwindigkeit an, die bei dem

Lesen einer 650 MByte-Datei erreicht wurde. Um keine „Ausreißer“ zu werten, wurde um den Mittelwert ein 90 Prozent-Intervall gelegt. Die Fehlerkorrektur wurde mit einer

gezielt verkratzten CD-ROM und einer goldenen CD-Recordable ausgelotet; hier geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um das fehlerfreie Lesen.



Pioneer DR-UA 124X

Pioneers Laufwerk mit der beinahe anachronistischen Geschwindigkeit überschreitet im linearen Lesen seine theoretische Geschwindigkeit von 600 kByte/s bei weitem. Mit 616 kByte schneidet das DR-UA weitaus besser ab als 4-fach-Laufwerke anderer namhafter Hersteller. Trotz der gegenüber dem Testfeld geringen Geschwindigkeit konnte das Laufwerk unsere Benchmark-Suite innerhalb von 114 Minuten meistern, auch im Hinblick auf die etwas großzügig bemessene Zugriffszeit von ca. 150 ms ein äußerst achtbarer Wert. Die Fehlerkorrektur arbeitet sehr sicher, selbst die verkratzte CD-R konnte nach einigen Fehlversuchen fehlerfrei gelesen werden. Das Laufwerk macht einen sehr soliden Eindruck, von einem Hersteller wie Pioneer hätte man jedoch Audio-Steuertasten auf der Frontplatte erwarten können.



Das Pioneer DR-UA 124X gehört dank guter Verarbeitung und stabiler, schneller Datenübertragungsraten noch lange nicht zum alten Eisen.



Warning:
BLIZZ KIXX CD ROM
will seriously change your
Online-Experience

Die CD ROM mit dem eigenen Online-Netz: **schneller, lauter, schriller und**
garantiert providerkostenfrei. Alles, was du brauchst, ist die frisch
gepreßte BLIZZ CD ROM. Dich erwarten thrilling games, virtual clublife, creative
workshops in The Lab, heiße news, chatting ohne limit **and more.....**

Get more infos and win: ... at <http://www.blizz.de> ... im Viva -Text, ab S. 666
Direct order: at 030/19855 und bei



Mitsumi FX 600

Der ehemalige Preisbrecher Mitsumi hat sich sämtlicher Vorwürfe angenommen und präsentiert das FX 600 in einer soliden Verpackung, mit einem echten Handbuch und vor allem einer verbesserten Fehlerkorrektur. Den Benchmark bestand das Laufwerk in gut 90 Minuten, dieser hohe Wert dürfte in erster Linie auf die hohe Zugriffszeit zurückzuführen sein - knapp 200 ms sind längst nicht mehr Stand der Technik. Mit 896 kByte/s war das FX 600 im linearen Lesen sehr flott unterwegs. Das Laufwerk wollte CD-Rs nur nach einigen Minuten Warmlaufzeit lesen, für Besitzer von CD-ROM-Brennern ein ärgerlicher Fehler. Kratzer auf herkömmlichen CDs störten die Software hingegen kaum, jeder Fehler wurde korrigiert. Auch bei Mitsumi fehlen die Audio-Steuertasten, die Schublade macht einen beängstigend wackeligen Eindruck.



Auch in der neuen Version des Mitsumi FX 600 gehört das Laufwerk nicht zu den schnellsten seiner Art.

NEC CDR 1300-A

Das Laufwerk des bekannten Herstellers hat den einzigen auf Anhieb funktionierenden Notauswurf aber mit Abstand das dünnste Handbuch im Testfeld. Im Gegenzug wartet das CDR 1300-A mit dem elegantesten Gehäuse und einer relativ stabilen Schublade auf, und sogar das Audiokabel ist nicht auf den Mitsumi/Panasonic-Standard beschränkt. Mit 87 Minuten erreichte das CDR 1300-A einen guten Wert, auch im linearen Lesen wurden mit 861 kByte/s annehmbare Raten erreicht. Die Fehlerkorrektur arbeitete nicht unbedingt atemberaubend schnell, dennoch wurde jeder Fehler erkannt und behoben. Wie üblich wurde auch hier auf Audio-Tasten verzichtet, dennoch macht NECs CDR 1300-A den besten Eindruck aller hier getesteten Laufwerke.



Hinter dem schicken Gehäuse verbirgt sich solide Technik.

TEAC CD-56E

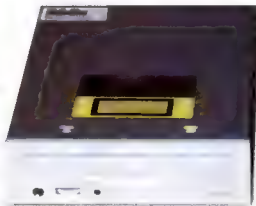
Im Gegensatz zu NECs Laufwerk konnten wir TEACs CD-56E nie zum unfreiwilligen Herausgeben der CD überreden: der Notauswurf war offenbar defekt. Dafür entschädigte ein gutes, mehrsprachiges Handbuch, eine sehr solide Schublade und das im Lieferumfang enthaltene IDE-Kabel (das einzige im Testfeld). Sogar an Schrauben für den Einbau wurde gedacht. Mit 94 Minuten im Benchmark und 840 kByte im linearen Lesen gehört das Laufwerk zu den langsamsten 6-fach-Speed-Lesegeräten, die sehr gute und vor allem schnelle Fehlerkorrektur macht diese Werte im praktischen Einsatz aber wieder weft. Das Laufwerk hat weder mit stark verkratzten CD-ROMs noch mit CD-Rs Probleme, erst als wir (mutwilligerweise) auch die Beschichtung einer CD-ROM ablösten, mußte sich TEACs CD-56E geschlagen geben.



Mit dem CD-56E ist TEAC endlich ein gutes Low-Price-Laufwerk gelungen.

VERTOS 800 ESD

Von Elite erreichte uns das Vertos 800 ESD, eines der wenigen lieferbaren 8-fach-Speed-CD-ROM-Laufwerke. Das einigermaßen solide Laufwerk mit dem ausgesprochen hübschen Design erreicht im Benchmark mit 76 Minuten einen enttäuschenden Wert, auch im linearen Lesen kann VERTOS mit 1.087 kByte/s nicht überzeugen. Die Fehlerkorrektur ist nicht hartnäckig genug, erst nach mehreren Versuchen war das Laufwerk in der Lage, unsere Test-CD fehlerfrei einzulesen. Das Laufwerk demonstriert, das bei achtfacher Geschwindigkeit erst einmal das Ende der vernünftigen Umdrehungszahl erreicht ist. Erst wenn durch leichtere Leseköpfe auch die Zugriffszeiten drastisch sinken, sind nutzbare höhere Datentransferraten möglich.



800 ESD: Trotz hoher Umdrehung nur wenig schneller als die Konkurrenz.

1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN“ - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.



„Al Qandim“ - Ein orientalisches Fantasy Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brillante VGA-Grafik und phantastische Animationen. Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.



„Der Clou“ - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.

4. CD-ROM-Spiele im Jewel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine. „Retribution“ - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine. „Whale's Voyage“ - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.



Alle 3 Spiele komplett in Deutsch!

5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine





SimulEyes VR

Raumgewinn

Virtual Reality war eines der Schlagwörter 1995. Mittlerweile hört man diesen englischen Fachbegriff nur noch selten, das Thema wurde in den vergangenen Monaten überstrapaziert. Mindware setzt jetzt auf ein ganz anderes Prinzip: mit den SimulEyes VR sollen Sie Computerspiele nun räumlich erleben können.

Das Funktionsprinzip dieser Brille ist kein großes Geheimnis und eigentlich seit Anfang der 80er Jahre bekannt. Diverse Fernsehendungen wurden damals - mit Hilfe einer speziellen Rot-Grün-Brille - „dreidimensional“ ausgestrahlt. Der große Nachteil: man erhielt zwar ein räumliches, aber kein farbiges Bild. SimulEyes VR arbeitet mit

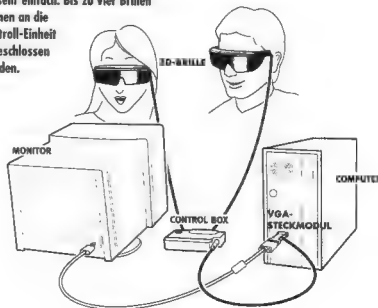
einer sehr ähnlichen Methode, nämlich mit zwei Flüssigkristallblenden, die sehr schnell zwischen der Ansicht für das linke und für das rechte Auge des auf dem Monitor gezeigten Bildes umschalten. Wenn Sie über kompatible Software verfügen, so sendet diese mit jedem Einzelbild eine Synchronisationserkennung, die den Blenden mitteilt, wann sie sich öffnen und wieder schließen sollen. Die Teilbilder wechseln dabei so schnell, daß sie vom Gehirn als einziges Bild wahrgenommen werden. So haben Sie nicht mehr den Eindruck, ein zweidimensionales Bild zu sehen; sondern nehmen statt dessen ein räumliches Bild mit echter Tiefendimension wahr.

Erstaunlich gute Ergebnisse

Was sich theoretisch nach einer revolutionären Technik anhört, liefert auch in der Praxis überraschend gute Ergebnisse.

Beispiel Descent: mit SimulEyes VR scheinen die stählernen Kilermaschinen nun wirklich zu schweben, die Gänge machen einen räumlicheren Eindruck, und vor allem die gleißenden Lasergeschosse, die auf den Spieler abgefeuert werden, haben es in sich und wirken so bedrohlich wie nie zuvor. Einziger Wermutstropfen: das Display flackert je nach Raumaus-

Die Installation der SimulEyes 3D erweist sich als sehr einfach. Bis zu vier Brillen können an die Kontroll-Einheit angeschlossen werden.



Software

Noch hält sich die Liste an erhältlichen Titeln in Grenzen. Wirklich interessant erscheinen nur Descent und Descent 2 von Interplay. Allerdings sollen schon bald weitere Titel folgen, wobei lediglich Test Drive von Accolade und Slipstream 5000 von Gremlin einen vielversprechenden Eindruck machen. Aufgrund der ausgezeichneten Hardware kann man aber davon ausgehen, daß auch andere Teams bald eine Unterstützung in Erwägung ziehen. Wir halten Sie auf dem laufenden.

leuchtung (je dunkler, desto besser) und kann die Augen schon nach kurzer Zeit überstrapazieren - das ist aber von Person zu Person unterschiedlich und daher schwer bewertbar. Ausgesprochen gelungen ist hingegen die Installation. Ein kleines Kästchen (das entweder über den VGA-Ausgang oder mit Batterien mit Strom versorgt wird) wird zwischen Grafikkarte und Monitorkabel geklemmt. Das war's, mehr gibt es nicht zu konfigurieren. Der Preis hält sich im erschwinglichen Rahmen: das Komplettpaket kostet DM 299,- und eine Zusatzbrille DM 199,-

Oliver Menne ■

Infors Mindware, Postfach 2180
63170 Oberthausen

DER SPIELMACHER.



Herbert Gogel fragt rund um den
Fußball in "Superfan - Das Paulaner Fußball-Quiz".
Von Montag - Freitag, 19.15. Uhr DSF.

DSF

Mittendrın stät nur dabei

Spaceball Avenger und Alfa Commander Pro

Alles im Griff!

Moderne Joysticks bieten dem Spieler immer mehr Möglichkeiten der erweiterten Spielsteuerung. Es gibt Ruderpedale, Lenkräder, ja sogar Golfschläger mit eingebauten Infrarot-Sensoren. Viele dieser Neuerungen sind reiner Firlefanz, und nur wenige bringen dem Spieler echten Spielspaß-Zugewinn. Wir stellen Ihnen zwei neue Joysticks vor, die von den Anbietern in der zweiten Kategorie angesiedelt werden, sich in der Praxis allerdings teilweise als unpraktisch erweisen.

Der Spaceball Avenger

Am Spaceball erstaunt zunächst einmal das ungewöhnliche Design. Weder ein Steuerkreuz noch ein Knüppel ist auf dem futuristischen Gehäuse zu finden. Die Rolle dieser Bedienteile wird von einem großen, blauen Plastikball übernommen, der auf den ersten Blick an eine Boccia-Kugel erinnert. Das ist er freilich nicht: Wenn man das Gehäuse des Avengers in die rechte und die Kugel in die linke Hand nimmt, kann man durch Drehbewegungen der Kugel seine Spielfigur steuern. Die Verwendbarkeit des 3D-Joystick ist auf ein einziges Genre, nämlich 3D-Action-Spiele, beschränkt. Für jede andere Art von Spielen ist das ungewöhnliche Lenkungsprinzip mehr als unpraktisch. Zum einen sind Bewegungen über die X-, Y- und Z-Achse möglich, zum anderen kann der Ball auch nach vorne und hin-

ten - vom Gehäuse weg oder zum Gehäuse hin - bewegt werden. Quake- oder System Shock-ähnliche Spiele profitieren von diesen zwei zusätzlichen Achsen, auf denen man sich bisher nur durch das Niederhalten einer zusätzlichen Taste bewegen konnte. So weit die positiven Anmerkungen, jetzt kommt die fällige Kritik: Leider ist es nicht möglich, den Spaceball an den Joystick-Port anzuschließen - es wird ein freier COM-Port benötigt (entweder die Maus oder das Modem müssen raus). Zum zweiten kann der Joystick nur mit Spielen benutzt werden, die seiner Treibersoftware bekannt sind. Leider ist die Auswahl momentan nicht gerade groß, der Hersteller verspricht aber laufende Updates. Weiterhin verursacht der Avenger durch seinen extrem kurzen Bewegungsspielraum schon nach kurzer Spielzeit Ermüdungserscheinungen in den Händen. Weitere Informationen zum Spaceball finden Sie auf der WWW-Seite des Herstellers (<http://web.spacetec.com/>).

Der Alfa Commander Pro

Beim Alfa Commander sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien dieses Sticks. Insgesamt sieben verschiedene Feuerknöpfe, zwei Schubkontroll-Regler und ein „Coolie-Cap“ sind an Knüppel und Gehäuse untergebracht - weiterhin sorgen vier Saugnapfe auf allen glatten Flächen. Die große Besonderheit beim Alfa ist ein Zwischenstecker, der beim Anschließen des Joysticks zwischen Tastatur und PC-Gehäuse gesteckt werden muß. Mittels dieser Direktverbindung kann der Joystick „Tastaturmakros“ an den PC schicken, ohne daß eine Taste am Keyboard betätigt werden muß. Positiv: Der Stecker paßt nicht nur zu den üblichen DIN-Tastatursteckern, sondern auch zum kleineren PS/2-Format. Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand - mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspie-

chern. Der Alfa Commander bietet Speicherplatz für insgesamt vier verschiedene Sätze von Knopfbelegungen, zwischen denen sogar während eines Spiels umgeschaltet werden kann. Man hat also die Möglichkeit, bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos auf den Joystick umzulegen. Weitere Informationen zum Alfa Commander bekommen Sie bei der AB-Union Elektronik-Handels GmbH unter der Telefonnummer 089-3172810



Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen = **ein kommerzielles, lizenziertes, namhaftes Vollprodukt!**

Dr. IRIS AntiVirus Plus zählt zu den weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes Antiviren-Paket für DOS und Windows. Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfassbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt **DM 14,90** – das sind weniger als 5 Mark je Lieferung, und die Postkosten sind bereits im Preis enthalten! (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows ab 3.1** (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dazu: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversion-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline** durch den Hersteller
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Schwarzviren, „Trojanische Pferde“, Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen.

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzufangen

**6 Monate
Virenschutz**

inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
NUR

DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:

Während Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Einschränkungen nutzen, erhalten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überlegt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abfolierung schriftlich mit – eine kurze formale Mitteilung über die Abkündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin eine Höchstzahl an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates. Im regulären Jahres-Abo erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur **DM 119,80**, die Versandkosten und eine garantierte Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abpreis mit enthalten. Das Jahresabo verlängert sich um ein weiteres 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Banküberweisung (Einzugsverfahren).

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit

Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo
99 (kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis
von kompl. nur
(inkl. Versandkosten!) **14,90 DM**

Wenn ich keine Vorleistung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen das späteste mir Nahe nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich grundsätzlich um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, dass keine Bezahlung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen vorzulegen ist. Bei Forderung genügt die nächste Abrechnung des Händlers.

Stempel

2. Unterschrift

Die Bezahlung der Abos ist nur per Banküberweisung möglich. Bitte nennen Sie Name und Kontonummer mitteilen!

Einzugsermächtigung:

Kontokonto:

Ohne Name der Bank

BZ: _____ Kto: _____

Lieferanschrift:

Name

Vorname

Strasse

Platz/Ort

FAX/Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Stempel

PC Games online

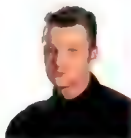
Das Internet taugt nicht nur als Informationsquelle, sondern auch als Konversationsmedium für Gleichgesinnte. Wie Sie bei einem Besuch der PC

Games Online-Seite sicherlich bereits selbst bemerkt haben, gibt es dort in der Rubrik „ACTION/CAFE“ einen gut besuchten Chat-Bereich. Die Möglichkeit, diesen Bereich für organisierte Konferenzen zu nutzen, wollen wir in Zukunft noch weiter ausbauen. In einer Art Feldversuch haben wir für Sie einige Chat-Termine zusammengestellt, bei denen die Redakteure der PC Games zu vorgegebenen Themengebieten befragt werden können. Wenn Sie zu den unten aufgelisteten Zeiten noch nichts vorhaben, sollten Sie auf jeden Fall einmal vorbeischaun. Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

Plauderstündchen

<http://www.pcgames.de>

Chat-Termine



Konferenzleiter:
Harald Wagner

Termin:

Dienstag, 18. Juni
von 17.00-18.00 Uhr

Thema:

Hardware- und Systemfragen

Was taugen die neuen 3D-Beschleuniger-Karten? Wo finde ich einen Windows-95-Treiber für meine exotische XY-Grafikkarte? Wieviel Geld muß ich eigentlich ausgeben, um mir ein spielertaugliches Mini-Netzwerk auf die Beine zu stellen? Fragen über Fragen, die PC Games-Redakteur Harald Wagner Ihnen gerne beantwortet. Eine Stunde lang läßt sich der Hardware-Experte von Ihnen löchern.



Konferenzleiter:
Petra Maueröder (im Streitgespräch mit Rainer Rosshirt)

Termin:

Freitag, 28. Juni
von 18.00-19.00 Uhr

Thema:

Petra-Poster, Frauen und Computerspiele

PC Games-Redakteurin Petra Maueröder und Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt nehmen einander mal wieder kräftig auf die Schippe. Alle weiblichen Leser, die sich an diesen beiden Themen eventuell stören, werden gebeten, das Ganze nicht allzu ernst zu nehmen. Diskutiert werden das seit langem geforderte Petra Maueröder-Poster sowie Rainer Rosshirts „Lieblingsthema“: Frauen und Computerspiele.



Konferenzleiter:
Thomas Borovskis

Termin:

Samstag, 29. Juni
von 15.00-16.00 Uhr

Thema:

Kritik und Anregungen zur PC Games, Vermischtes

Haben Sie eine brennende Frage, die in keine der anderen Rubriken paßt? Wollen Sie eine Anregung zur PC Games machen oder auch Kritik anbringen? Dann ist dieser Termin am Samstag nachmittag genau das Richtige für Sie - hier können Sie Ihr Herz ausschütten. PC Games-Redakteur Thomas Borovskis wird Ihnen bei einer Tasse Kaffee eine Stunde lang bereitwillig Rede und Antwort stehen.



Konferenzleiter:
Oliver Menne

Termin:

Samstag, 6. Juli
von 15.00-16.00 Uhr

Thema:

Die Spiele-Neuerscheinungen der nächsten Monate

In diesem Plauderstündchen mit PC Games-Redakteur Oliver Menne werden Ihnen alle Fragen zu aktuellen und zukünftigen Spielen beantwortet. Wollten Sie schon lange wissen, ob der Hersteller X eine Fortsetzung zum Spiel Y in der Mache hat? Möchten Sie wissen, was im Nachfolger zu Ihrem Lieblingspiel alles verändert sein wird? Kein Problem: Oliver Menne weiß auf (fast) jede Frage eine Antwort.

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



NEU!

<http://www.pcaction.de>

Das Profi-Spielemagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neuesten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Onlinedienste

Welcher Onlinedienst für wen?

Ist der ganze Online-Boom nicht nur ein Hype? Surft denn wirklich bereits jedes Computerkid durch Mailboxen und das Internet? Kaum zu glauben, aber trotz der Erhöhung der Telefongebühren steigt die Mitgliederzahl der Onlinedienste ständig. Die vielkritisierte Telekom konnte sogar das millionste Mitglied ihres Onlinedienstes T-Online begrüßen und senkte zur Überraschung vieler gleich die Preise. Dies ist um so erstaunlicher, als CompuServe nur kurz zuvor die Gebühren kräftig erhöhte und auch AOL Bertelsmann preislich nicht konkurrieren kann.

Undurchschaubar wie die Tarifpolitik der einzelnen Anbieter ist auch der Inhalt ihrer Onlinedienste. Die ständigen Meldungen „Microsoft verläßt CompuServe“ oder „Homebanking jetzt auch auf AOL“ machen es dem Anwender fast unmöglich, den für ihn richtigen Onlinedienst herauszusuchen. Nur die zwei Dienste Microsoft Network MSN

und Europe Online, die zwar schon einige Monate online sind, aber noch nicht den Inhalt eines vollwertigen Dienstes aufbauen konnten, sind zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht empfehlenswert.

CompuServe

Da allerdings der ausgezeichnete Treibersupport von CompuServe zunehmende Bedeu-

tung gewinnt (Windows 95 macht es möglich) und CompuServe neben flächen-deckenden 28.800 Baud-Zugängen über eine stabile und meist auch ausreichend schnelle Internetanbindung verfügt, geriet T-Online in Zugzwang. Große internationale Hardwarehersteller sind in T-Online nämlich kaum zu finden, genauso wenig wie aufpreisfreie Shareware-



Hinter der gefälligen Oberfläche von AOL sind zahlreiche deutschsprachige kommerzielle und private Foren verborgen, die sich schnell mit Inhalten füllen.



Der CompuServe Information Service ist stark auf amerikanische User ausgelegt. Dafür findet man zu jeder Soft- und Hardware User- und Supportforen.

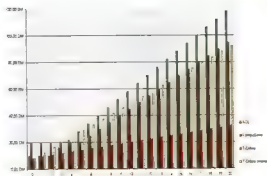
sammlungen. Durch die lange und weitgehend skandalfreie Geschichte von CompuServe konnten sich dort darüber hinaus Diskussionsforen zu jedem Bereich des täglichen Lebens entwickeln, die mit Computer nichts zu tun haben. Ob man neue Rezepte sucht oder ein Hotel im Sultanat Oman, die neuesten Golfschläger-News oder einen Artikel in einer amerikanischen Finanzzeitschrift, in CompuServe wird man fündig. Allerdings sind gute Englischkenntnisse Voraussetzung, da nur ein sehr kleiner Teil des Gesamtangebots in deutscher Sprache geführt wird. Im Gegensatz dazu kann der Telekommunikationsdienst mit Dienstleistungen auftrumpfen, die im Augenblick keiner der Konkurrenten zu bieten hat: Onlinebanking mit jeder größeren Bank und Sparkasse, Bahn- und Flugauskunft, Last-Minute-Reisen, aktuelle Nachrichten und Wetterberichte und vieles mehr.

AOL im Aufbruch

Hier setzt AOL Bertelsmann an; Durch die Gewinnung von namhaften Inhaltsanbietern wie ADAC oder L'TUR sollen dem User deutschsprachige Inhalte geboten werden, die mit denen von CompuServe, aber auch von T-Online konkurrieren können. Vor allem die T-Online-Domäne Homebanking droht ins Wanken zu geraten, da die Direkt Anlage Bank ab sofort Homebanking über AOL anbietet. Sollten die großen Publikumsbanken nachziehen, wäre AOL ein beeindruckender Durchbruch gelungen. Aber bereits jetzt kann AOL viele Vorteile bei der Konkurrenten verbinden: dank des Übergangs zu AOL Amerika stehen die Supportforen zahlreicher Hardwarehersteller zur Verfügung,

Preisvergleich

Die drei größten Anbieter unterscheiden sich sehr stark in ihrer Preisstruktur. T-Online verlangt beispielsweise werktags zwischen 8 Uhr und 16 Uhr 6 Pfennig pro Minute, sonst nur 2 Pfennig pro Minute. Der Premiumdienst BTX Plus kostet zusätzliche 7 Pfennig pro Minute oder pauschal 9,90 DM pro Monat. Um wirklich das günstigste Angebot herauszufinden, sollte man sich also unbedingt Gedanken über seine voraussichtlichen Online-Gewohnheiten machen. Wer nur kurzzeitig Online gehen möchte, ohne auf gepflegte deutschsprachige Inhalte zu verzichten, sollte AOL genauer unter die Lupe nehmen. Möchte man andererseits zwischen drei und 17 Stunden pro Monat im Internet surfen, fährt man mit CompuServe am besten. Wer aber



hauptsächlich in den günstigen T-Online-Zeiten online gehen will oder diesen Dienst nicht ausschließlich als Internet-Provider nutzt, kommt mit T-Online am günstigsten weg.

	AOL	CompuServe	T-Online
Grundgebühr/Monat	9,90 DM	19,95 DM	8,00 DM
Freistunden/Monat	2h	5h	0h
Grundgebühr/Stunde	6,00 DM	4,95 DM	1,20 bis 3,60 DM
Internet/Stunde	0,00 DM	0,00 DM	3,00 DM
Zugangsgeschwindigkeit	28,8 baud	28,8 baud	14,4 - 28,8 baud

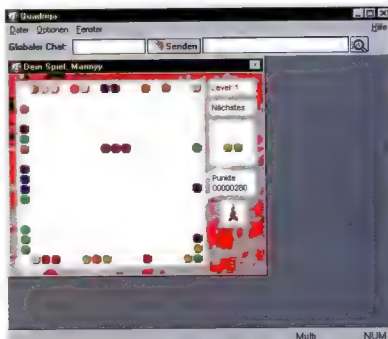
Zeitschriften sind hier vertreten, Shareware lässt sich in den gut strukturierten Softwarebereichen schnell finden und in multilingualen Nachrichten- und Chatareas findet man die Unterstützung von vielen Usern. Lediglich die Internetanbindung gibt momentan Anlaß zur Kritik, da die prinzipiell schnelle Datenübertragung des öfteren von längeren „Dankpausen“ unterbrochen wird. Der Preis für die einfache Gebührenstruktur, die gefällige Oberfläche und die vielfältigen, ständig wachsenden Inhalte sind die relativ hohen Gebühren, die man je Stunde zu entrichten hat.

T-Online - der Riese erwacht

Trotz des videotextähnlichen CEPT-Standards und einiger dubioser Inhaltsanbieter konnte T-Online (ehemals Datex-J, ehemals BTX) seit seiner Markteinführung solide wachsende Nutzerzahlen feiern, drohte aber dennoch immer mehr ins Hintertreffen zu geraten. Seitdem die Öffentlich-

keitsarbeit in die Hände der Firma I&T gelegt wurde, die mit zahlreichen Aktionen und Angeboten neue Mitglieder gewinnen konnte, wird der Riese zu einem ernstzunehmenden Gegner für internationale Onlinedienste. Wo sich vor Jahren nur Onlinebanker und Pornohändler trafen, durchforsten nun zahlreiche Hobby-User die umfangreichen Datenbanken, lesen aktuelle Auszüge aus deut-

schen Zeitschriften wie Focus oder nutzen das Mail- und Faxsystem. Ein wichtiger Grund für den plötzlichen Boom dürften neben dem immer attraktiver werdenden Angebot die geringen Zugangskosten sein: T-Online ist bundesweit zum City-Tarif erreichbar. Auch die geschaltete Internetanbindung (5 Pfennig/Minute) hat mittlerweile eine beachtliche Qualität erreicht.



Mit der grafischen Oberfläche KIT konnte T-Online zahlreiche neue Anbieter gewinnen. Sogar als Server für Multiplayerspiele soll T-Online dienen können.

Competition - Rayman



Anläßlich des großen Erfolgs von Rayman verlosen Ubi-Soft und PC Games einen leistungsstarken Pentium, mit dem die Abenteuer des knuddeligen Rayman noch mehr Spaß machen. Sie müssen lediglich folgende Frage richtig beantworten, und schon nehmen Sie an der Verlosung teil.



Die Preisfrage

Bei Rayman handelt es sich um ein...

- a) Jump & Run
- b) Rollenspiel
- c) Adventure

Schreiben Sie Ihre Antwort bitte auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

CompuTec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Rayman
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Ubi-Soft und des CompuTec Verlags sind nicht teilnahmeberechtigt. Einsendeschluß ist der 10. Juli 1996.

1. Preis

Ein Pentium mit 133 MHz und 16 MB RAM. Das QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk sorgt für schnelle Übertragungsraten und einen reibungslosen Spielablauf. Mit dem 15"-Monitor lassen sich selbst hohe Auflösungen fahren, so daß Sie mit diesem Rechner für die Spiele-Zukunft gerüstet sind.

2. - 10. Preis

Ein Überraschungspaket aus dem Hause Ubi-Soft. Mehr wird nicht verraten.



CHIPS Hitware Volume/4

Die neuesten Windows-Programme der letzten drei Monaten als Shareware. Sämtliche auf CD enthaltenen, voll funktionsfähigen Programme, sind auf rund 100 Seiten im Heft beschrieben.

Die Top-Ten von 400
Malbuch für Kids. Tabellenkalkulation. Finanzratgeber 96. Online-Ratgeber für Internet und CompuServe. Professionelle Bildbearbeitung mit PaintShop Pro für Windows 95. Denkspiel für Tüftler. Profi-Textverarbeitung. Tarif-Manager. Business-Paket für Windows 95. Installations-Detektiv.

Mit Vollversion und Zugabe
"Kreatives Basteln, Malen und Spielen" als Vollversion. Zugabe: Das erotische Überraschungspaket.

CD im Heft
Direktstart oder Direktinstallation. Topaktuelle Shareware-Programme mit übersichtlichem Menüsystem für Windows 3.x und Windows 95.

CHIP CD SERVICE



CHIP CD Service
CHIPS Hitware Volume/4
mit CD im Heft
Bestellnr. 1375
DM 19,80

*Diese Reihe erscheint alle 3 Monate



Bestellnr. 1368
DM 19,80

CHIPS Hitware Volume/3

Eine starke Oberfläche mit Installations-Automatik für ausgesuchte Software-Perlen auf einer randvoll gefüllten CD.

Die Highlights

- 400 ausgesuchte Shareware-Programme
- 100 Programme für Windows 95
- 66 Spiele-Hits mit Niveau
- Erotik-Spiele vom Feinsten

Spitzenprogramme für

- Technisches Zeichnen
- Add-ons für Windows 95
- Auto-Kostenverwaltung u.v.m.



Bestellnr. 1362
DM 19,80

CHIPS Hitware Volume/2

Diese Publikation bietet auf der CD-ROM die 500 besten Shareware-Programme für Windows sowie Windows 95.

Die Programme werden vom übersichtlichen Menüsystem verwaltet und decken den gesamten Computerbereich ab:

- Grafik, Sound, Multimedia
- Home- und Business-Anwendungen
- Spiele und Entertainment u.v.m.

Erhältlich bei Ihrem Zeitschriftenhändler

oder bei Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

Das Rätsel des Master Lu

Gewinnen Sie eine R

Auf der Suche nach einem geheimen Artefakt führt Sie „Das Rätsel des Master Lu“ im Jahre 1936 von China über Peru, Sikkhim und Deutschland bis zu den Osterinseln. Lediglich die Aufzeichnungen des alten Gelehrten Master Lu können Ihnen weiterhelfen...

Centregold und PC Games geben Ihnen nun die Möglichkeit, auf den Spuren von Robert Ripley zu wandeln. Beantworten Sie die Preisfrage und entdecken Sie Jakarta, die Hauptstadt Indonesiens!

Die Preisfrage:

Wer war Robert Ripley?

- a) ein Kuriositätenssammler
- b) ein Antiquitätenhändler
- c) ein Museumswächter

Schreiben Sie den richtigen Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Gewinnspiel: Master Lu
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Einsendeschluß ist der 1. Juli 1996. Minderjährige benötigen vor Antritt der Reise die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne sind nicht auszahlabar!



Die einzelnen Abschnitte des Museums sind stimmungsvoll eingerichtet.



In dieser Halle finden Sie Monitore, die Sie zu den Kuriositäten führen.



In Indonesiens Hauptstadt Jakarta steht das größte Ripley-Museum der Welt.

Reise nach Indonesien

1. Preis

Eine einwöchige Reise für zwei Personen führt Sie nach Indonesien. In der Landeshauptstadt Jakarta besuchen Sie das weltweit größte Museum des bekannten Kuriositätenjägers

Ripley und können die wundersamen Entdeckungen des Weltenbummlers unter die Lupe nehmen.

Neben diesem Besuch besteht natürlich auch die Möglichkeit, das einzigartige Flair Jakartas in sich aufzusaugen.



2. Preis

Ein leistungsstarker Pentium von Gateway 2000. Der P5-100 ist ausgestattet mit einem Intel Pentium Prozessor (100 MHz) und 8 MB EDO RAM. Außerdem im Paket enthalten:

- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach-CD-ROM
- Western Digital 1,2 GB Festplatte
- STB 53 64V PCI Grafikkarte
- 15"-Vivitron Monitor
- Microsoft Windows 95
- Microsoft Office Professional 95
- Windows 95 Tastatur



3. bis 10. Preis

Je ein Buch: Dear Mr. Ripley - eine Sammlung voller Kuriositäten aus den Believe it or Not!-Archiven.

COMING UP!

DUNGEON KEEPER

Und wieder scheint sich eine qualvolle Wartezeit - begleitet von abwechselnden Ankündigungen und Verzögerungen - dem Ende zuzuneigen.



Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns das endgültige Okay von Bullfrog: Dungeon Keeper kommt! Der finale Test des Fantasy-Strategie-Rollenspiels verspricht das absolute Highlight im Review-Bereich zu werden. Ein wirklich innovatives Spielprinzip, phänomenale Grafik und die traditionellen Stärken im Multiplayer-Bereich sind nur einige der Gründe, warum es von Branchenkennern schon jetzt als Spiel des Jahres gehandelt wird.

BATTLE ARENA: TOSHINDEN



Gipfeltreffen der Beat 'em Ups: Bedeutet die PC-Version von Virtua Fighter nicht nur den Knock-out für Konsolen, sondern auch für Battle Arena: Toshinden von PlayMates Interactive? Es bleibt spannend: Bedingt durch den beinahe zeitgleichen Release zweier Hits in diesem Genre erwarten die Fans erlesener Prügelspiele zu Recht eine eindeutige Kaufempfehlung. Wie sich die beiden Herausforderer schlagen und wie der Kampf um die Krone ausgeht, erfahren Sie in vier Wochen.

DAS SCHWARZE AUGE 3: SCHATTEN ÜBER RIVA

Neben Diablo und Lands of Lore 2 gibt es kaum ein Rollenspiel, das so sehnsüchtig erwartet wird wie der dritte Teil der Nordland-Trilogie. In der schwäbischen Computerspiel-Bastion Albstadt, dem Firmensitz von Attic, werkeln Guido Henkel und seine Mitsstreiter derzeit auf Hochtouren an der Fertigstellung ihres jüngsten Projekts. Ein vereinfachtes Benutzer-Interface und prächtige VGA-/SVGA-Grafiken sind nur zwei von vielen Verbesserungen.



VIRTUA FIGHTER

Der Super-GAU für Videospiel-Fanatiker ist eingetreten: Destruction Derby, WipEout, Comic Zone und Earthworm Jim 2 haben ihren Uns-gibt's-nur-für-Konsole-Status bereits verloren. Allesamt verlassen sie aber angesichts der überragenden Spielbarkeit von Segas Virtua Fighter - für viele nach wie vor das schlagkräftigste Argument pro Saturn. Die in dieser PC Games vorgestellte Preview-Version des Beat 'em Up-Klassikers machte bereits dessen Potential deutlich. Was daraus letztendlich geworden ist, analysieren wir in einem umfassenden Test.

AUSSERDEM:

Zu Besuch bei CORE Design

PC Games vor Ort: Was

leisten Tomb Raider und

BLAM: Machinehead?

Mad TV 2 + Der Planer 2

Kann Greenwood Entertainment den Erfolg der Vorgänger wiederholen?

Normality Inc.

Bringt Gremkins abgefahrene 3D-Adventure neuen Schwung ins Genre?

Elisabeth I.

Nach Der Patrizier, Anstoß und Hanse - Die Expedition ein weiterer Hit für Ascon?

Z

Eric Matthews & Co. haben's geschafft: Die Wachablösung für C&C und Warcraft 2?

Die PC Games Ausgabe 08/96 erscheint am 3. Juli 1996

Die Schummelsoftware

- ohne teure Zusatzhardware -

für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

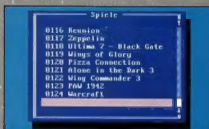
■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



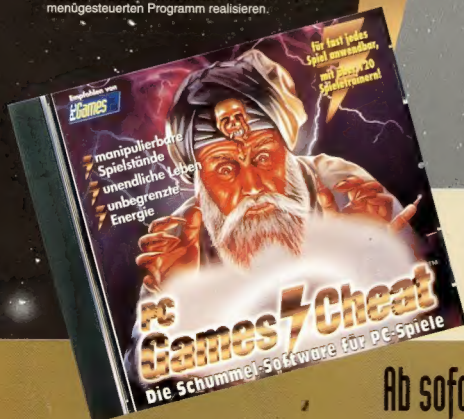
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen...



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufrufbar.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95*** im Handel.

Inklusive
„Burntime“ Vollversion

STRIKE BASE

...die letzte Überlebenschance!

Außerirdische kennen keine Gnade. 275.000 unserer Kolonisten wurden mit einem Schlag vernichtet. Die Basis auf Marcus V liegt in Schutt und Asche – ein Ende der feindlichen Offensive ist nicht abzusehen. Unser Krisenstab hat Sie ausgewählt. Machen Sie den Außerirdischen den Garaus. Ab ins Krisengebiet. Handeln Sie schnell – jede Minute zählt! Heulen ist zwecklos, denn die Devise lautet: Sie oder die gesamte Menschheit!

Also bereiten Sie sich vor auf die heißesten 3D-Gefechte diesseits der Sonne!

- ★ Unglaublich rasanter Bildaufbau
- ★ Intuitive Steuerung
- ★ Megafette Rockmusik
- ★ Gnadenlose Abwechslung dank vier verschiedener Welten
- ★ Geniales Leveldesign
- ★ Einstellbarer Schwierigkeitsgrad

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

KOMPLETT IN DEUTSCH

CD ROM

MS-DOS/Lauffähig unter Windows 95

